Art. Nr. 6439003

KONAMI®

Games-Guide

DM 19,80
unverb. Preisempfehlung

SUPER NINTENDO
GAME BOY
Nintendo Entertainment System
SEGA MEGA DRIVE











Tips & Infos zu allen Konami-Spielen

KONAMI® Games-Guide

Batman • Star Trek
Probotector • Castlevania
Tiny Toon Adventures • Turtles

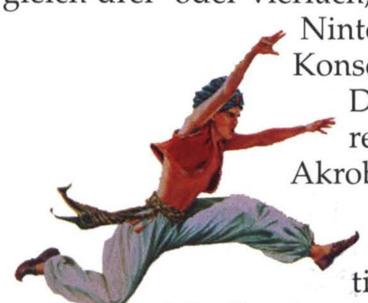
132 Seiten Tips & Infos

mit allen **PALCOM** SOFTWARE Spielen

Vorwort



Ohne Simon, die Probotectoren und den Raumjäger Vic Viper wäre die Videospielwelt nur halb so spannend, ohne die Turtles, Parodius und die Tiny Toons fehlte der Spieleszene viel Witz und Komik. Die Konami-Helden gehören seit den 80er Jahren zu den erfolgreichsten Spielfiguren und haben den Sprung auf die 16-Bit-Konsolen Super Nintendo und Sega Mega Drive mit Bravour gemeistert. Mittlerweile gibt's fast jeden Bildschirmstar gleich drei- oder vierfach, für NES und Game Boy, Super Nintendo und Mega Drive – wobei der Konami-Held auf jeder Konsole ein anderes Abenteuer erlebt.



Da die Konami-Spiele nicht nur gut, sondern auch umfangreich und schwer sind, brauchen selbst ausdauernde Joypad-Akrobaten für ein Tiny-Toons-Abenteuer mehrere Tage und für einen Cybernator-Level eine Menge Nerven. Deshalb gibt's für die meisten Konami-Spiele geheime Tastenkombinationen, sogenannte Cheats, die Euch Extraleben, unendlich viele Continues oder ein ganzes Extrawaffen-Sortiment spendieren – die Frage ist nur, wann man welche Knöpfe drücken muß, um in den Segen der Bonusgeschenke zu kommen. Im KONAMI GAMES GUIDE verraten wir Dir für jedes Spiel den passenden Trick.

Falls Du nicht mogeln möchtest und auf Unverwundbarkeit und unnatürlich gesteigerte Kampfkraft verzichten kannst, helfen wir Dir mit vielen Bildern und Levelkarten, die schwierigsten Spielsituationen zu meistern. Wie besiege ich den dritten Endgegner, wie überlebe ich den Dschungellevel, wie bekomme ich die magische Axt? – Wer im KONAMI GAMES GUIDE nachschlägt, weiß die Antwort auf diese und ähnliche Fragen.



Selbst wenn Du zu den tapferen Zeitgenossen zählst, die jede Herausforderung ohne fremde Hilfe meistern, lohnt sich der Blick in den KONAMI GAMES GUIDE: Hier findest Du Klassiker und brandneue Spiele von Konami, lernst die interessantesten Endgegner und die spannendsten Spielsituationen kennen. Wenn Du glaubst alle Jump'n'Runs, Sport- und Ballerspiele schon zu kennen, solltest Du im Games Guide nachlesen: Sicher erspähst Du noch einen Konami-Knüller, der Dir bisher unbekannt war.

Der KONAMI GAMES GUIDE soll Deinen Spaß am Spiel noch steigern und Dich vor Frusterlebnissen bewahren. Nachschlagen, durchblättern und schmökern – der KONAMI GAMES GUIDE ist für jeden Spielefan ein nützlicher Begleiter.



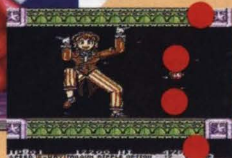
Castlevania 8

für NES 9-12
für Game Boy 13-15
für Super Nintendo 16-20
für Mega Drive 21









Gradius & Parodius 22

für NES 23-26
für Game Boy 27-30
für Super Nintendo 31-35





Probotector 36

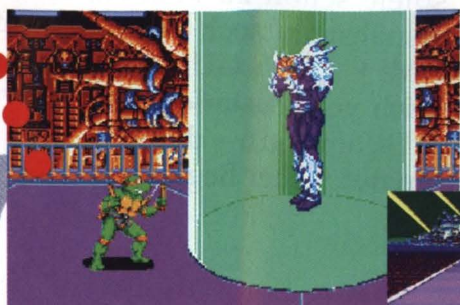
für NES 38-41
für Game Boy 37
für Super Nintendo 42-45





Tiny Toon Adventures 46

für NES 58-60
für Game Boy 61-63
für Super Nintendo 53-57
für Mega Drive 47-52





Turtles 64

für NES 65-66
für Game Boy 67-68
für Super Nintendo 69-74
für Mega Drive 75-77

NES

Adventures of Bayou Billy	97
Batman Returns	86
Blades of Steel	123
Bucky O'Hare	104
Crackout	107
Defender of the Crown	115
Double Dribble	117
F ormula 1 Sensation	124
Goonies 2	106
Hyper Soccer	126
Jack Nicklaus ´ Golf	126
Metal Gear	114
Mission Impossible	113
Monster in my Pocket	101
Noah's Ark	106
Pirates	112
Rackets & Rivals	122
Roller Games	89
Silent Service	115
Skate or Die	121
Snake's Revenge	114
Star Trek	111
Top Gun	99
Top Gun 2	99
Track & Field 1	118
Track & Field 2	119
ZEN	81

Super Nintendo

Axelay	82
Batman Returns	84
Cybernator	92
Pop'n Twin Bee	90
Prince of Persia	102
Sunset Riders	98
Zombies	87

Mega Drive

Rocket Knight Adventure	94
Sunset Riders	98
Zombies	88

Game Boy

Batman: The Animated Series	86
Blades of Steel	123
Kid Dracula	108
Motocross Maniacs	125
Quarth	107
Raging Fighters	81
Skate or Die: Bad & Rad	121
Spirit of F-1	125
Star Trek	111
Top Gun	99
Track & Field	120
ZEN	97

Konami - Firmenportrait 6
From Entertainment to Intelligence

Konami Accessories 79
Hyperboy, Case Boy & Hyperbeam

Konami - Spezial 127
Sparkster: Der tapfere Rocket Knight
First Look: "Twin Bee Action"

Die Autoren 130

impressum
herausgeber: konami (deutschland) gmbh
projektleitung: andreas knauf
redaktion: winnie forster, martin gaksch, andreas knauf, ingo zaborowski
layout & satz: cybermedia verlagsgesellschaft mbh
druck: adv augsburger druck- und verlagshaus
verlag: cybermedia gmbh, wallbergstr. 10, 86415 mering
dieser spieleberater wird von der konami deutschland gmbh in zusammenarbeit mit der cybermedia verlagsgesellschaft mbh veröffentlicht.

Art. Nr. 6439003 **DM 19,80**
unverb. Preisempfehlung inkl. Mwst

Konami: From Entertainment



Konzerngründer Kagemasa Kouzuki ist heute Chairman der Konami Co., Ltd.

Konami ist einer der traditionsreichsten Spielehersteller der Welt. Gegründet 1969, entwickelt und produziert die japanische Firma seit Ende der 70er Jahre Videospielautomaten. "Scramble", "Pooyan" und "Tutankham" waren selbst im Spielhallen-feindlichen Deutschland Renner. Als Anfang der 80er Jahre die ersten Videospielkonsolen und Heimcomputer auf den Markt kamen, kauften namhafte westliche Firmen die Rechte an den Hits und schufen Modul- und Diskettenversionen für alle wichtigen Systeme.

Erst 1982 wagte sich Konami selbst auf den amerikanischen Markt, zwei Jahre später durch die Gründung der Konami Ltd. in London auch nach Europa. Im Dezember 1984 öffnete die Konami GmbH in Frankfurt die Pforten. Die deutsche Tochter ist inzwischen für die Vermarktung und den Vertrieb der Konami-Spiele über ganz Kontinental-Europa verantwortlich.



Yasuo Nishimura ist der Präsident der Konami Co., Ltd. in Japan

Der internationale Durchbruch kam für die Erfinder so unterschiedlicher Spieleknüller wie "Gradius" (eines der besten Ballerspiele der Welt), "Hyper Olympics" (spektakuläres Sportspiel der 80er Jahre) und das abwechslungsreiche Prügelspiel "Yie Ar Kung Fu" durch den Erfolg des Nintendo Entertainment System. Fanden die in den 80er Jahren populären MSX-Heimcomputer außerhalb Japans kaum Freunde, schlug das NES weltweit ein. Mitverantwortlich dafür waren neben den Nintendo-Helden Mario und Zelda sicherlich auch die Hits von Konami: 1985 erschien mit "Castlevania" ein Grusel-Abenteuer, das Millionen in den Bann schlug und bis zum heutigen Tage auf den wichtigsten Spielkonsolen fortgesetzt wurde. Selbst in den Spielhallen und auf IBM-kompatiblen Personal Computern ließ Simon später noch die Peitsche knallen. Konamis Hit-Bibliothek für das NES kann sich sehen lassen: Neben "Castlevania", "Gradius" und "Probotector" samt Fortsetzungen, haben's die "Teenage Mutant Hero Turtles" den Kids weltweit angetan. Die Kampfschildkröten sind ursprünglich keine Konami-Erfindung. Doch der Videospielhersteller hatte das Potential der Film- und Comic-Helden schnell erkannt und eine Exklusivlizenz erworben: Weltweit darf nur Konami Videospiele um die pizzamampfende Chaoten-Clique entwickeln und vermarkten. Dank detaillierter Comic-Grafik, Zwei-Spieler-Modus und massig Spielwitz wurden die zwei Turtles-Spiele für das NES zu Bestsellern, die den rabiaten aber liebenswerten Charme der Vorlage gekonnt einfingen. Das dritte Spiel um die Turtles heißt "Tournament Fighters" und ist eine fetzige Zwei-Spieler-Prügelei und soeben erschienen.



Hinter jedem Spiel stecken kreative Köpfe: Spezialisten für Computergrafik und Animation tüfteln an der Erstellung von Spielfiguren und Hintergründen.

to Intelligence



Gute Vorlagen werden zu Spitzen-Spielen: Neben den eigenen Helden erweckte Konami auch internationale Zeichentrick- und Comicstars zum Videospielleben.

Damit neben dem Spielablauf und der Grafik auch Sound und Musik stimmen, beschäftigt Konami professionelle Studio- und Live-Musiker. Drei dutzend Musikstücke sind für ein hochkarätiges Spielmodul keine Seltenheit. Daß sich Konami-Musik hören lassen kann, wissen nicht nur die Joypad-Akrobaten: In Japan gibt's Musik-CD's, neuarrangiert und eingespielt, über den normalen Musikhandel.
Konamis kreatives Know-How wurde auch bei der Entwicklung von Game-Boy-Titeln voll ausgespielt und ist für einige der schönsten Handheld-Abenteuer verantwortlich: An Rasanz und Witz stehen die Game-Boy-Umsetzungen von "Parodius" und "Probotector", die "Turtles" und die "Tiny Toons"-Spiele ihren bunten Vorbildern nicht nach.
Als Ende 1990 das Super Nintendo in Japan erschien, war Konami einer der ersten Spielehersteller, der mitmischte. Auf der Grundlage der 16-Bit-Technik der Nintendo-Konsole übertraf Konami sich selbst: Das grafisch und akustisch bombastischste Ballerspiel heißt "Super Probotector", das lustigste Actionspiel der Welt ist die aufgepeppte Automatenumsetzung "Parodius". Klar, daß auch die "Hero Turtles" in neuem Glanz erstrahlten...
Obwohl Konami auch Computerspiele und Lernprogramme (letztere nur für den japanischen Markt) entwickelt, sind Videospiele das wichtigste Standbein. So war unter den Sega-Fans die Freude groß, als Konami versprach, auch für das Mega Drive zu entwickeln. Inzwischen sind mit "Tiny Toons Adventure: Buster's Hidden Treasure" , "Teenage Mutant Hero Turtles: The Hyperstone Heist", der Wild-West-Knallerei "Sunset Riders" und dem neuen Jump'n Run "Rocket Knight Adventures" vier hervorragende Action- und Geschicklichkeitspiele für die Sega-Konsole ausgeliefert.
1993 ist Konami mit gut 800 Mitarbeitern und einem Kapital von 8 Milliarden Yen ein High-Tech-Konzern, der auf vielerlei Gebieten erfolgreich ist. Neben Spielzeug entstehen an speziellen Forschungs- und Fertigungstätten integrierte Schaltkreise und andere elektronische Bauteile, die später in Küchenmaschinen oder Bürocomputern Verwendung finden. Auch in die Netzwerk-Technologie und in die CD-ROM-Entwicklung wird Zeit und Geld investiert. In Japan versorgt Konamidie Freunde traditioneller Medienauch mit Büchern, Tonträgern und Videocassetten.
An die Zukunft des Videospiels glaubt man im Konami-Hauptquartier in Tokio und in Filialen auf drei Kontinenten. Geplant sind viele weitere Spiele für Super Nintendo und Mega Drive – sollte die erste 32-Bit-Konsole auftauchen, ist Konami garantiert mit von der Partie.



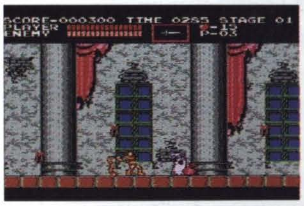
Die Konami-Zentrale in Tokio. Entwickelt werden alle Spiele im Developement Center in Kobe, einer Stadt auf dem südlichen Teil der japanischen Hauptinsel.

Castlevania™



Der Fürst der Dunkelheit wütet in Eurem Land! In der Rolle eines tapferen Vampirjägers macht Ihr Euch mit einer Peitsche bewaffnet zum Schloß des dunklen Fürsten auf, um ihn ein für allemal den Holzflock durchs Herz zu treiben. Ihr erledigt Geister und Fledermäuse, klettert Treppen hinauf und springt über Abgründe. Ihr müßt die weitläufigen Stockwerke des Schloßes erkunden um schließlich dem Grafen auf den Zahn zu fühlen. Die magische Peitsche leistet Euch dabei unschätzbare Dienste, es gibt aber auch andere Waffen, die im Schloß herumliegen...

1988



Castlevania, NES: Das Erstlingswerk um den düsteren Schloßherren war der Auftakt zu einer weltweit erfolgreichen Spieleserie.

Seite 9

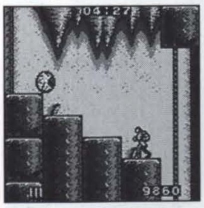
1989



Castlevania II: Simon's Quest, NES: Graf Dracula hat's doch nicht erwischt: Wieder muß sein Bezwinger Simon ausrücken.

Seite 10

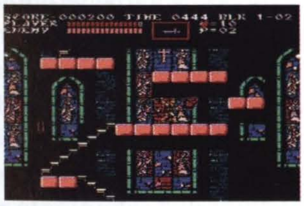
1991



The Castlevania Adventure, Game Boy: Auf dem Game Boy tyrannisiert der Beißzahn ein friedliches Örtchen. Auch im Handheld-Milieu tritt der wackere Simon auf den Plan.

Seite 13

1992



Castlevania III: Dracula's Curse, NES: 100 Jahre früher: Simons Vorfahr Trevor nimmt's diesmal mit dem fürchterlichen Dämon auf.

Seite 11

1992



Castlevania II: Belmont's Revenge, Game Boy: 15 Jahre nach dem ersten Abenteuer entführt der Nimmersatt Christophers Sohn und verwandelt ihn in ein Monster. Ihr müßt ihn retten!

Seite 14

1992



Super Castlevania IV, Super Nintendo: Christopher ist tot, doch der Graf taucht wieder auf. Als Sohn des Helden tretet Ihr gegen ihn an.

Seite 16

1993

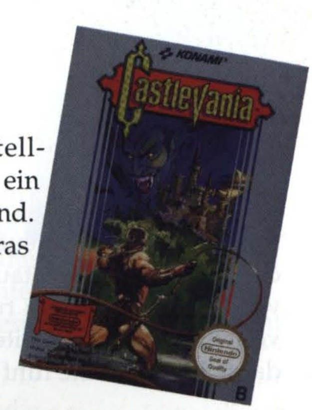


Castlevania: The New Generation, Mega Drive: Es ist soweit: Mit nagelneuen Spielfiguren tretet Ihr auf dem Mega Drive gegen Dracula an.

Seite 21



Castlevania



Der fürchterliche Graf gibt zum erstenmal sein Stelldichein! "Castlevania" war so erfolgreich, daß schon ein Jahr später ein Nachfolger und bis jetzt fünf weitere Spiele der Serie erschienen sind. Aber schon damals hatte Belmont seine Peitsche dabei, konnte Extras sammeln und bekam es mit furchteinflößenden Gegnern zu tun.



Im sechsten Level trefft Ihr auf eine Medusa. Wenn Ihr vorher den Molotow-Cocktail einsammelt, könnt Ihr das Wesen fern halten.





Zwei Mumien treten Euch im neunten Level entgegen. Diese besiegt Ihr am besten aus der Distanz – mit dem Wurfmesser.







Schon im dritten Level wartet ein gemeiner Endgegner. Mit der Axt könnt Ihr die Fledermaus am besten besiegen.

Die Schloßkarte

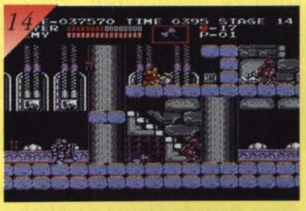
Auf die Begegnung mit Frankensteins Sohn im zwölften Level solltet Ihr Euch mit dem Messer vorbereiten

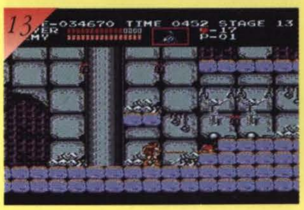
Geheimverstecke

Auf Eurem Weg durch das Schloß des Vampirs findet Ihr neben Extras auch versteckte Nahrung und lebenswichtige Power-Up-Symbole.

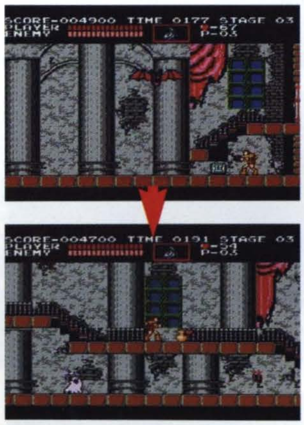












Peitschen und andere Waffen sind in den Kerzenleuchtern an den Wänden versteckt



Einige Gegner lassen sich im Sprung überwinden. Nicht immer muß die Peitsche 'ran!

FACTS

Anzahl der Spieler: 1
Batterie: nein
Schwierigkeitsgrade: –
Spielvarianten: –

Paßwort: nein
Schwierigkeit: mittel
Continues: ja
Anzahl der Levels: 18

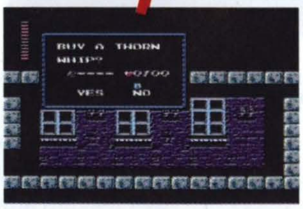
Castlevania II Simon's Quest™

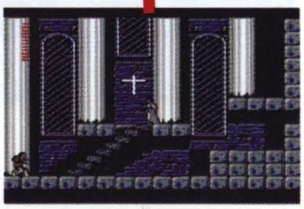


Simon konnte den teuflischen Grafen Dracula zwar vernichten, doch halste ihm dieser in der Sekunde seines Staubwerdens einen Fluch auf. Erst als Simon eine gute Fee erscheint, hat er wieder Hoffnung, ein ruhiges Leben führen zu können. Sie erklärt ihm, daß der Graf durch seine im Schloß verteilten Gebeine weiterlebt und seine Macht als nicht-körperliche Kraft ausübt. Simon zieht also wieder in das Schloß, um die fünf Körperteile zu verbrennen und dadurch seine Seele zu befreien.



"Belmonts Revenge" ist ein komplexes Abenteuerspiel. In der Stadt Jova beginnt die Reise, sechs weitläufige Burgen liegen dann vor Euch. Kauft in Jova den weißen Kristall, das heilige Wasser und die Stachelpeitsche.







Im Wald vor der Stadt



Achtet auf die Hände im Moor: Sie greifen nach Euren Beinen.



Den Lavasee könnt Ihr nur mit voller Energie überqueren



Mit dem Fährmann fahrt Ihr über den See



An dieser Stelle zählt geschicktes Springen und Schlagen

Gefahr!

Schon in der ersten Lavahöhle, erwartet Euch eine hinterhältige Falle. Um die lebensgefährliche Lava zu überqueren, dürft Ihr nicht einfach drauflos rennen, Ihr müßt Euch vorsichtig vortasten. Obwohl alle Steine wie echt aussehen, sind einige nur Atrappe – wenn Ihr sie betretet, fallt Ihr ein Stockwerk nach unten.
In den Bildern nebenan sind diese Pseudo-Steine farblich gekennzeichnet.

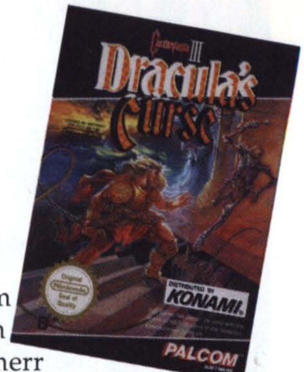




FACTS

Anzahl der Spieler: 1
Batterie: nein
Schwierigkeitsgrade: –
Spielvarianten: –
Paßwort: ja
Schwierigkeit: mittel
Continues: ja
Anzahl der Levels: 47

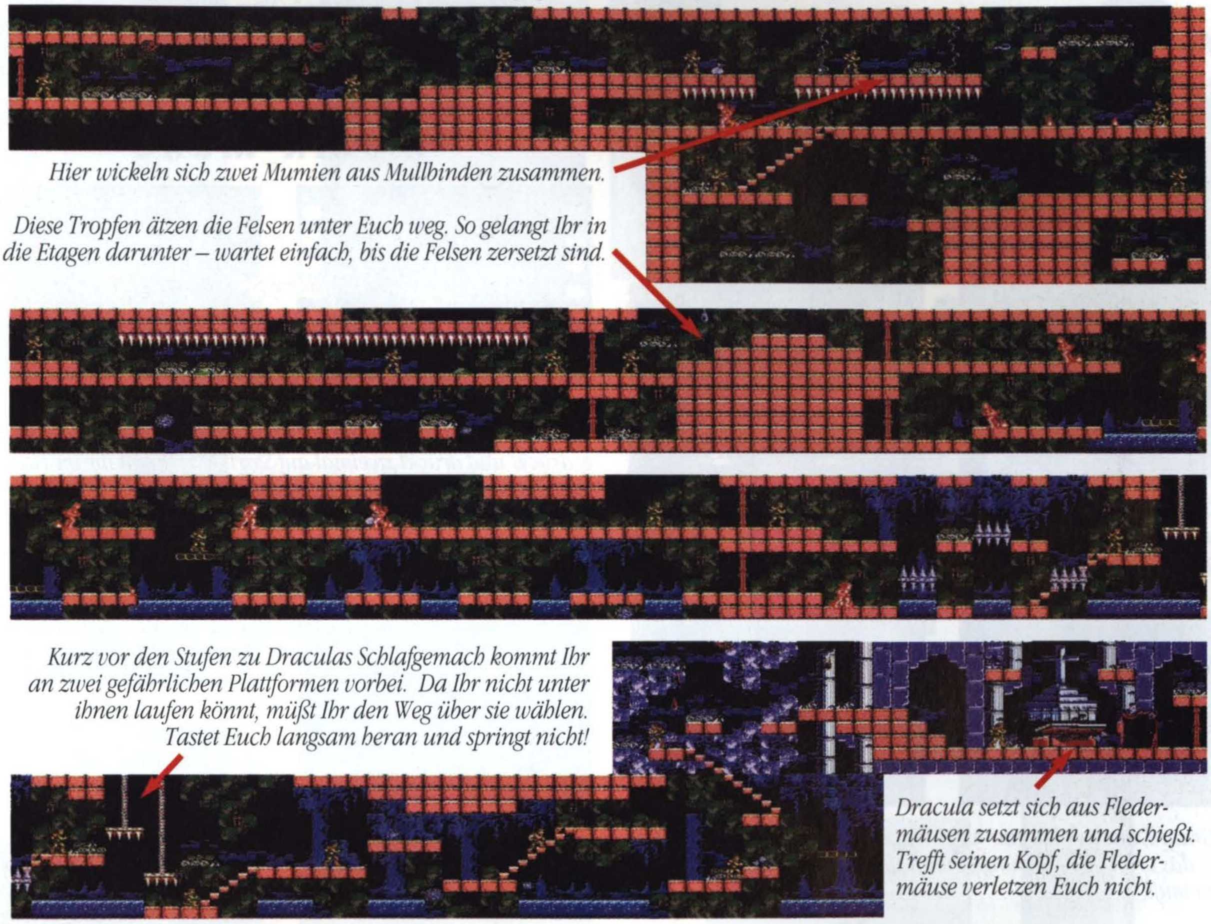
Castlevania III Dracula's Curse





Drei unterschiedliche Geistwesen stehen Euch beim Kampf gegen den Grafen bei. Grant DaNasty, ein Geisterpirat, Sypha Belnades, ein mystischer Feldherr und Alucard, Draculas Sohn, der sich von seinem Vater abgewendet hat. Wenn Ihr einen Geist gefunden habt, könnt Ihr dessen Identität mitsamt aller seiner Fähigkeiten annehmen.

Der Weg zu Draculas Schlafgemach (Level 5)



Hier wickeln sich zwei Mumien aus Mullbinden zusammen.

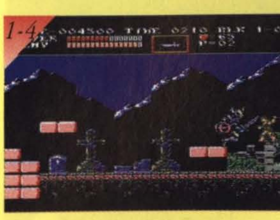
Diese Tropfen ätzen die Felsen unter Euch weg. So gelangt Ihr in die Etagen darunter – wartet einfach, bis die Felsen zersetzt sind.

Kurz vor den Stufen zu Draculas Schlafgemach kommt Ihr an zwei gefährlichen Plattformen vorbei. Da Ihr nicht unter ihnen laufen könnt, müßt Ihr den Weg über sie wählen. Tastet Euch langsam heran und springt nicht!

Dracula setzt sich aus Fledermäusen zusammen und schießt. Trefft seinen Kopf, die Fledermäuse verletzen Euch nicht.



Im Gegensatz zu allen anderen Teilen der Serie, könnt Ihr bei "Castlevania 3" sogar den Weg durch das Schloß selbst bestimmen, indem Ihr oben oder unten weitergeht. Eine Spielspaßgarantie für finstere Nächte...







Eure Spielfiguren





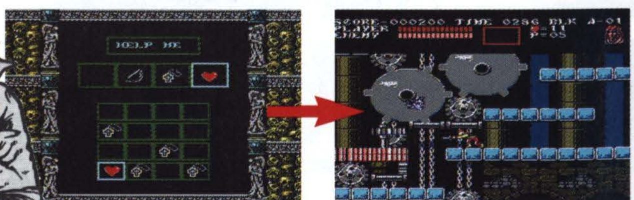
Damit Ihr die Paßwörter unten eingeben könnt, müßt Ihr Euch im Name Entry "HELP ME" nennen





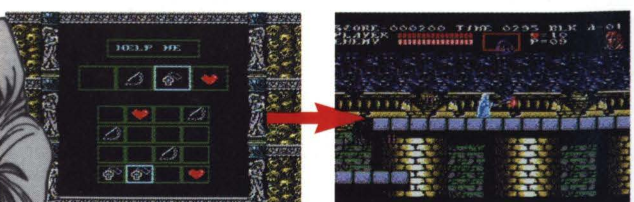
Alcurad ist Draculas verstoßener Sohn, der sich in eine Fledermaus verwandeln kann. Dabei verbraucht er aber eine bestimmte Menge steinerner Herzen, die er danach wieder auffüllen muß.





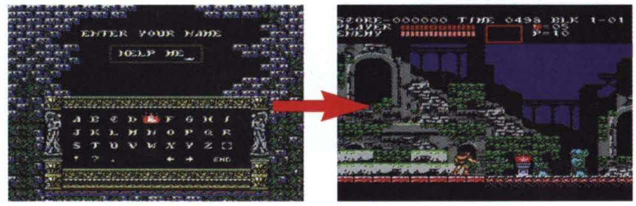
Grant Danastys hat nur zwei Waffen in der Tasche: Sein Messer, das er in alle Richtungen wirft und eine Axt, die er aber erst finden muß.





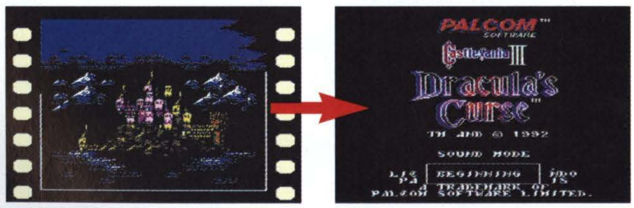
Sypha greift die Monster mit ihrem Zauberstab, Eiskristallen, Flammen oder der Lichtkugel an.

10 Leben



Um die Hatz nach dem Grafen gleich mit 10 Leben zu starten, gebt Ihr im Bildschirm "Name Entry" (Namenseingabe) als Namen "HELP ME" ein. Wie Ihr seht, habt Ihr bereits im ersten Level genug Leben, um die Abenteuer zu meistern.

Musik-Menü

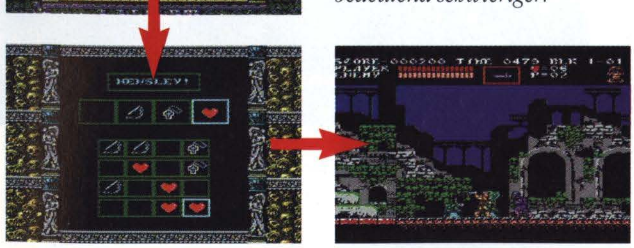


Wenn Ihr Euch die Musik von "Castlevania III" in Ruhe anhören möchtet, haltet Ihr während des Vorspanns die beiden Feuerknöpfe gedrückt und drückt zweimal auf Start. Jetzt könnt Ihr im Titelbild jedes Musikstück mit dem Joypad anwählen.

Die 2. Episode



Wenn Ihr unter dem Namen Hensley! das Paßwort links unten eingebt, findet Ihr Euch in der zweiten Episode des Abenteuers wieder. Es geht zwar von vorne los, ist aber bedeutend schwieriger.



FACTS

Anzahl der Spieler: 1
Batterie: nein
Schwierigkeitsgrade: –
Spielvarianten: –

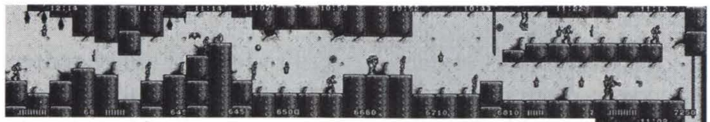
Paßwort: ja
Schwierigkeit: mittel
Continues: ja
Anzahl der Levels: 6

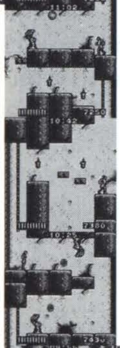
The Castlevania Adventure

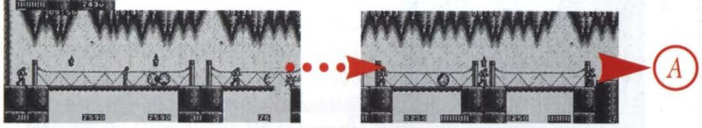


Auch diesmal findet Ihr Euch in den feuchten Gängen der Castlevania-Burg wieder. Graf Dracula schickt Euch seine Horrorgestalten entgegen, um Euch vor dem Eintritt in sein Schlafzimmer zu hindern. Vier Ebenen ungemütlicher Gemäuer, Folterkammern und Kartoffelkeller liegen vor Euch, hinter jeder Ecke verstecken sich Monster, die Mr. Belmonts mystischer Peitsche trotzen wollen. Aber Simon kennt keine Gnade: Erst wenn Graf Dracula zu Staub zerfällt, ist der Friede auf Erden sichergestellt.

Level 2

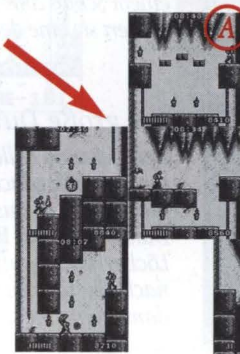


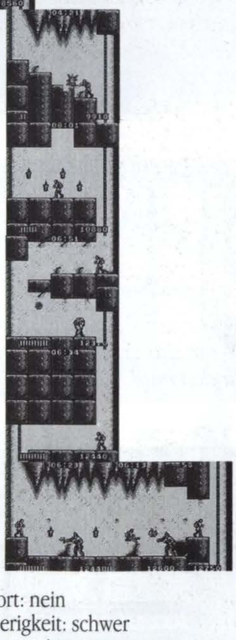




Ihr habt Euch verlaufen! Wenn Ihr an dieser Stelle hochklettert, landet Ihr wieder am Ende der langen Brücke und müßt erneut nach unten steigen!

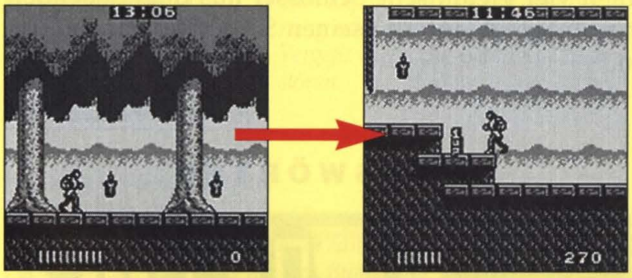
Hinter der langen Brücke findet Ihr Euch in einem verwinkelten Höhlensystem wieder. Zwei Wege stehen hier zur Wahl, der richtige liegt rechts!





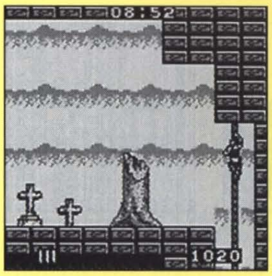
Am Ende des Höhlensystems (rechts unten) könnt Ihr nach oben und unten klettern. Wählt den Weg nach unten, und Ihr gelangt in die Grube des Endgegners. Viel Erfolg!

Extraleben



Wenn Ihr die erste Kerze im 1. Level nicht zerschlagt und erst bei der siebten die Peitsche zückt, bekommt Ihr ein Extraleben.

Geheimräume



Level 1:
Klettert an der 5. Liane hinauf (durch die Mauer). Im Bonusraum darüber findet Ihr reichhaltig Symbole: Kristall, Herz, Münze und Extraleben

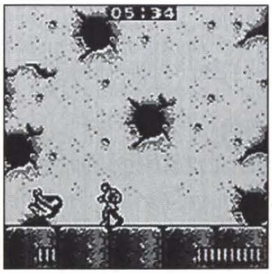




Level 2:
In den Katakomben wartet Ihr auf der vierten Stufe, bis ein rollendes Auge auftaucht. Sobald es auf die dritte Stufe kullert, schlagt Ihr zu. Die Explosion zerstört den Boden, und ein geheimnisvolles Seil, das in den Untergrund führt, erscheint. Unten findet Ihr Herz, Münze, Kristall und Extraleben.



BOSS



FACTS

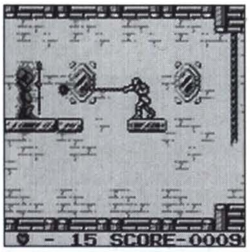
Anzahl der Spieler: 1
Batterie: nein
Schwierigkeitsgrade: –
Spielvarianten: –
Paßwort: nein
Schwierigkeit: schwer
Continues: ja
Anzahl der Levels: 6



Castlevania II – Belmont's Revenge

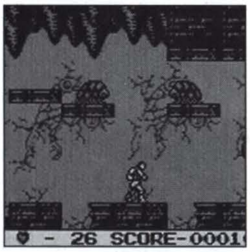


Obwohl es Christopher im ersten Teil gelang, den Grafen zu vernichten, taucht dieser 15 Jahre später wieder auf. Des Rätsels Lösung: Der Graf verpuffte zwar, doch die zurückgebliebene Nebelschwade war nicht so ungefährlich, wie Simon damals dachte. So konnte er sich zurückziehen und seine Kräfte regenerieren. Schließlich transformierte er wieder in eine menschliche Gestalt, um erneut Angst und Schrecken zu verbreiten. Diesmal ist Simon persönlich betroffen: Just an dem Tag, an dem sein Sohn Soleiyu die Weihe zum Vampirjäger erhalten sollte, entführt ihn der Graf und verwandelt ihn in ein furchtbares Monster. Augenblicke später erheben sich im Norden von Transylvanien vier gigantische Schlösser aus dem bebenden Boden. Christopher bleibt keine Wahl: Er bricht erneut zum Schloß auf, um seinen Sohn den Händen des Dämons zu entreißen und dessen Pläne zu durchkreuzen.



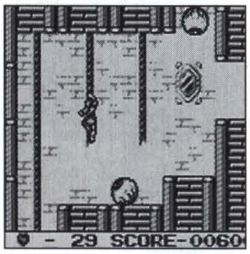
Die Zauberpeitsche

Eure Peitsche funktioniert genau wie beim ersten Game-Boy-Abenteuer im "Castlevania"-Schloß. Mit den magischen Kristallen verlängert Ihr die Peitsche, dann peppt Ihr sie mit einem Schuß auf. Werdet Ihr berührt, verliert sie eine der Fähigkeiten.



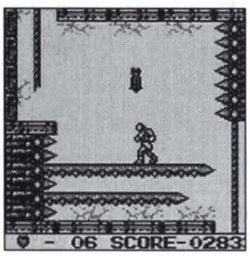
Die große Dunkelheit

Eine gemeine Falle hat sich der Vampir hier ausgedacht: Ohne Warnung geht das Licht aus und Ihr tappt im Dunkeln. Damit Ihr jetzt nicht in die Löcher fallt, lauft Ihr den Gegnern nach: Sie verschwinden im Abgrund, dann könnt Ihr springen.



Die großen Augen

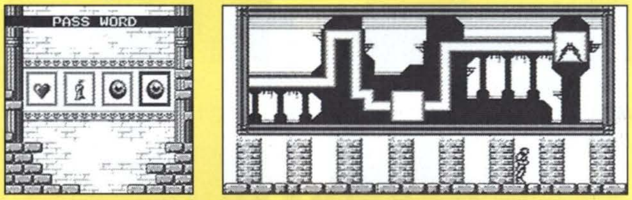
Auf Eurem Weg durch die modrigen Katakomben trefft Ihr alte Bekannte wieder: Auch bei "Castlevania 2" machen Euch die großen Augen zu schaffen. Sie kullern aus den Löchern in der Decke. Ihr vernichtet sie mit der Peitsche oder springt über sie.



Hinterhältige Fallen

Lebensgefährlich sind die spitzen Plattformen, die aus den Wänden fahren. Wenn Euch die Spitze erwischt, verliert Ihr viel Energie. Achtet auf das Blinksignal, bevor die Spitzen herausschießen und springt auf die Plattform.

Passwörter



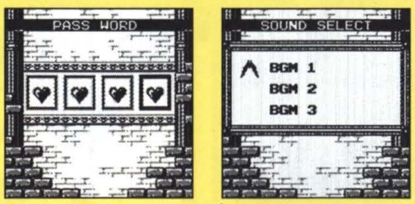
Ab ins Schloß: Der Graf und Euer eigener Sohn warten auf Euch!



Das düstre Schloß baut sich nach der Eingabe dieses Paßworts auf



Auf zum Showdown: Der Graf fletscht die Zähne...

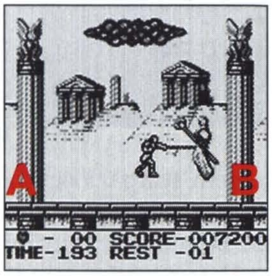


Im Musikmenü hört Ihr drei Soundtracks

Die Endgegner

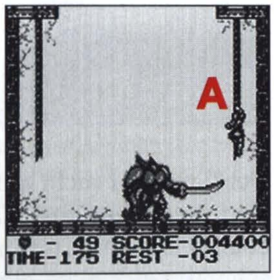
Crystal Castle

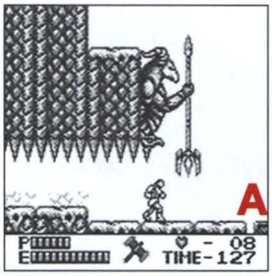
Lauft nach "A" oder "B" und schlagt solange auf das Ei, bis es sich verwandelt. Lauft nun nach links (A) bzw. rechts (B) und wartet bis sich die Explosionswolke auflöst.



Rock Castle

Attackiert den Boß mit der Peitsche, bis seine Rüstung zerfällt, danach werft Ihr den Bumerang auf das Skelett. Wenn es zweimal schießt, duckt Ihr Euch und klettert am rechten Seil (A) nach oben. Wenn der Untote zurück nach links springt, rutscht Ihr am Seil herunter.





Plant Castle

Hier müßt Ihr mit Feuerpeitsche und Bumerang antreten. Wenn Ihr die Kristallkugel in Besitz habt, geht Ihr zum Aufzug (A). Zielt mit dem Bumerang oder schlagt mit der Peitsche. Vergeßt nicht, die Geschosse zu zerstören.

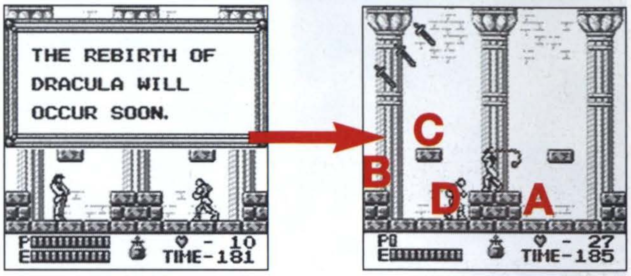


Cloud Castle

Greift den unteren Kopf solange an, bis beide Köpfe erstarren. Duckt Euch bei "A" und wartet, bis die Knochen über Euch geflogen sind. Jetzt schlagt Ihr den Kopf solange bei "B" nieder und duckt Euch bei "A", bis Ihr gewonnen habt.

Im Schloß des Grafen

Schießt mit dem Bumerang auf Euren Sohn, Draculas Diener, und duckt Euch bei "A". Der Dämon landet auf der Plattform über Euch. Von "B" aus werft Ihr den Bumerang. Laßt Euch von den Messern treffen und springt nach "C". Wartet, bis der Dämon wieder angreift und auf die andere Seite springt. Jetzt werft Ihr den Bumerang und greift ihn von "D" aus an. Schnell zurück nach "A", um einen Bumerang zu werfen. Erst wenn er über Euch steht, feuert Ihr die beiden letzten nötigen Bumerangs ab.

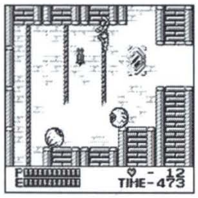


Die Geheimräume

Crystal Castle

Die Schatzkammer befindet sich am Eingang des zweiten Raumes (erkennbar an den Big Eyes). Das erste und das dritte Seil führen in den Geheimraum.

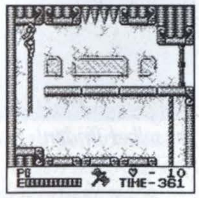




Cloud Castle

Vor dem Raum, in dem der Endgegner steckt, hängt ein Seil von der Decke. Oben findet Ihr magisches Kristall und ein Herz.

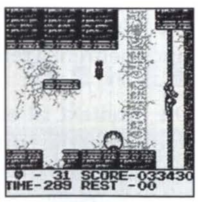




Rock Castle

Klettert am Seil hoch, wenn Ihr das erste Mal auf die Big Eyes trefft. Ihr findet eine Mahlzeit und die Streitaxt.

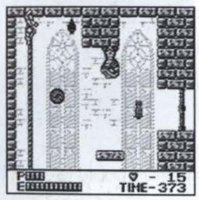




Im Schloß des Grafen

Klettert am letzten Seil vor dem Gemach des Dämons nach oben. Als Dankeschön für Euren Mut haben die Konami-Designer dort ein Herz und das magische Kristall versteckt.

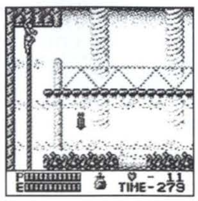




Plant Castle

Das zweite Seil im vierten Raum führt ins Geheimzimmer. Ihr findet Geld und eine magische Kugel. In einer Plattform verbirgt sich das Extraleben.

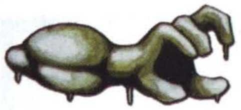




FACTS

Anzahl der Spieler: 1
Batterie: nein
Schwierigkeitsgrade: –
Spielvarianten: –

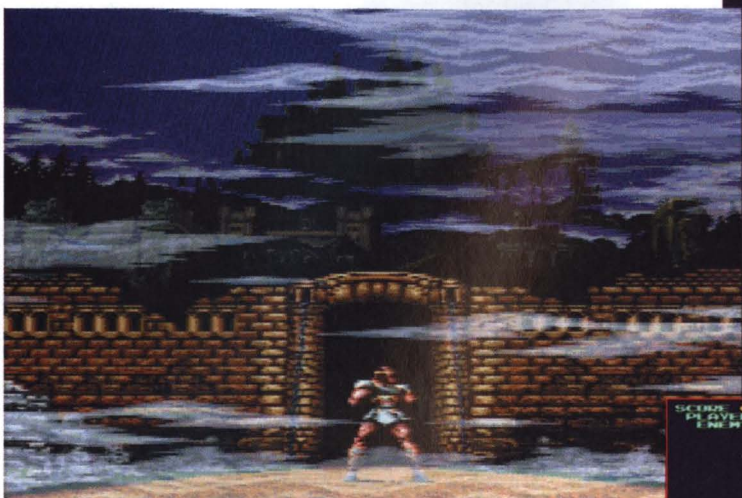
Paßwort: ja
Schwierigkeit: mittel
Continues: ja
Anzahl der Levels: 5



Super Castlevania IV



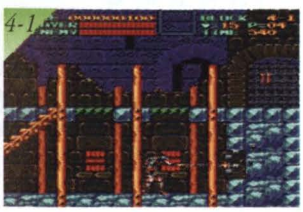
Der Graf gibt nicht auf: Als Chrisopher Belmont nach seinem strapaziösen Leben und fünf Ausflügen ins "Castlevania"-Schloß stirbt, sitzt der Graf wieder am Drücker. Glücklicherweise war Chris nicht untätig und hat einen Sohn, Belmont Jr, zurückgelassen. Der schnappt sich auch gleich die angestaubte Peitsche seines Vaters und macht sich auf, sich an Vampiren, Zombies und Fledermäusen vorbei bis zum Grafen zu peitschen.





Versteckte Extras

Auch im vierten Teil um den Recken mit der Peitsche sind nützliche Extras in den Mauern des Schlosses versteckt. Fünf davon haben wir für Euch herausgesucht. Die anderen müßt Ihr selber finden!











Eure Waffen

Mit der Taschenuhr stoppt Ihr fast alle Handlungen der Gegner. Nur die Endgegner lassen sich nicht einfrieren.



Das Messer werft Ihr auf die Gegner. Oft sind mehrere Treffer von Nöten.



Die Streitaxt ist eine besonders kraftvolle Waffe. Simon wirft sie schräg nach oben. So greift Ihr Feinde eine Etage höher an.



Die Feuerbombe werft Ihr im Bogen nach vorne. Es entzündet sich ein Feuerchen, das die Gegner eine Zeit lang verbrennt.



Der Bumerang fliegt bis zum Bildschirmrand und erledigt auch auf dem Rückweg die Monster.





Wenn Ihr das große Monster schlagt, teilt es sich in vier kleinere Babymonster.

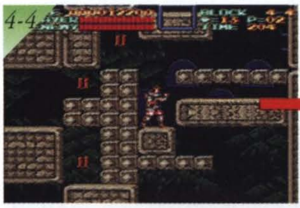


Achtet auf die im Stein verborgenen Magneten. Sie setzen Euch hilflos den Särgen aus.




Damit Euch die grünen Plattformen nicht in den Tod reissen, springt immer in die Mitte.

Das Skelett müßt Ihr von unten erledigen, sonst stößt es Euch in den Abgrund.




Aufwärts: Bei der Fahrt mit dem Aufzug müßt Ihr auf die Felsstücke über Euch achten.

Bevor Ihr durch den Raum rechts zum Endgegner geht, solltet Ihr Extras einsammeln.



Die roten Skelette sind eine hinterhältige Spezies: Nach kurzer Zeit stehen sie wieder auf.



Geht oberhalb der Plattformen entlang und berührt keine der Stacheln – sie sind tödlich.



Hier müßt Ihr Euch sputen: Lauft schnell unter den tödlichen Fallen vorbei!



Die Brücke aus wertvollem Edelmetall löst sich unter Euren Stiefeln auf!




In der Kristallhöhle setzen sich die herabfallenden Steinblöcke zu einer Mauer zusammen

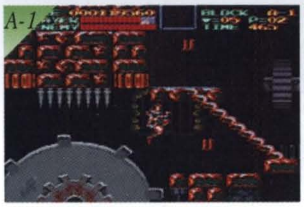
Wenn Ihr schnell über die Mauern springt, schließt sich die Formation erst hinter Euch.



Achtet auf die im Stein verborgenen Magneten. Sie setzen Euch hilflos den Särgen aus.



Ein Zahnrad fällt Euch auf dem Weg entgegen. Auf der Plattform seid Ihr sicher.



Setzt diesen Sprung zur rechten Zeit an, sonst prallt Ihr gegen die Decke und stürzt ab.



Die widerlichen Fledermäuse des Grafen fliegen Euch auf der zerbröselnden Brücke nach.

GEHEIMRÄUME




Im dritten Level befinden sich links zerstörbare Felsbrocken

Dahinter findet Ihr einen Raum mit Kerzenleuchtern




In der Halle des Schlosses ist im Boden eine poröse Plattform

Unten im Keller sind in zwei Etagen Extras versteckt



DIE ENDGEGNER



Rowdain: Hockt Euch auf die Plattform und peitscht, sobald das Skelett in die Reichweite Eurer Peitsche kommt. Steigt es von seinem Reittier ab, stellt Ihr Euch hinter die Plattform. Dort erwischt es Euch nicht.



Koranot: Stellt Euch an die gekennzeichnete Stelle (siehe Bild) und peitscht. Sobald Euch das Monster zu nahe kommt, hüpft Ihr auf die Plattform links oben und dann über das Monster hinüber. Achtet auf die Steine!

Medusa: Weicht der Medusa aus und wehrt Euch mit den Messern, die Ihr vorher gefunden habt. Sobald sie ihre Lichtsichel auf Euch wirft, bewerft Ihr sie mit den Klingen. Seid Ihr schnell genug, trifft Sie Euch nicht.



Die tanzenden Phantome: Stellt Euch auf die Plattform und peitscht. Sobald die Phantome sich nähern, springt Ihr auf den Block links oben, dann auf den rechts. Ab und zu müßt Ihr auch über sie springen.





Mystische Schlangen: Stellt Euch auf die mittlere Plattform (siehe Bild) und bändigt die Bestien mit Eurer Vampirpeitsche. Zur Not müßt Ihr den Schüssen mit Sprüngen ausweichen – sonst fallt Ihr ins kühle Naß.



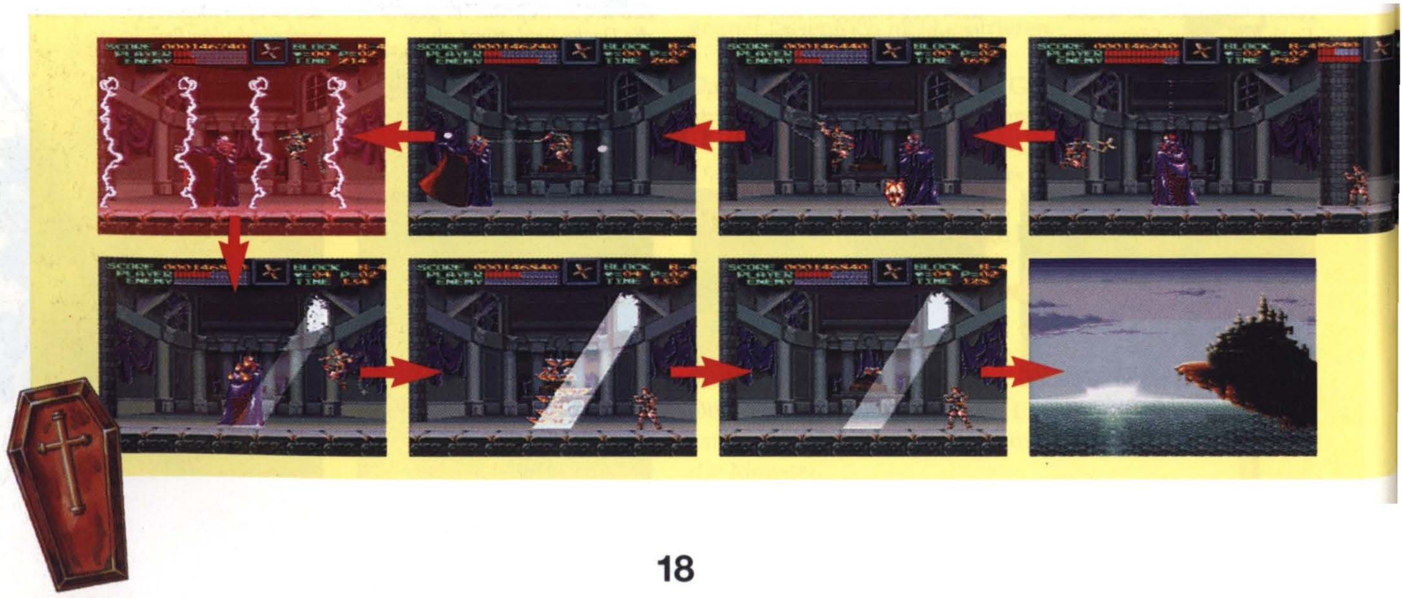
Sir Grakul: Geht in die Hocke und peitscht. Der Holzfäller hat einen mächtigen Axthieb in petto, danach schweben Flammen den Boden entlang. Wenn Ihr zusätzlich das Messer habt, könnt Ihr schnell weiterspielen.

Puweyxil: Um den riesigen Totenkopf zu bezwingen, gibt es zwei Möglichkeiten. Habt Ihr genug Energie gesammelt, schlagt Ihr einfach auf ihn ein. Andernfalls stellt Ihr Euch auf die Markierung – dort seit Ihr fast sicher.



Zapf Bat: Stellt Euch genau unter die schillernde Fledermaus und peitscht nach oben. Den kleinen Geschossen, die sie nach jedem Treffer abschießt, könnt Ihr leicht ausweichen. Als Extrawaffe hat sich die Axt bewährt.





Level B-2



Akmodan II: Am besten trefft Ihr die unfreundliche Mumie, wenn Ihr auf dem Uhrzeiger hockt während das Biest links unten auf dem Block steht. Besonders effektiv ist der Doppel-Einsatz von Peitsche und Bumerang oder Messer.



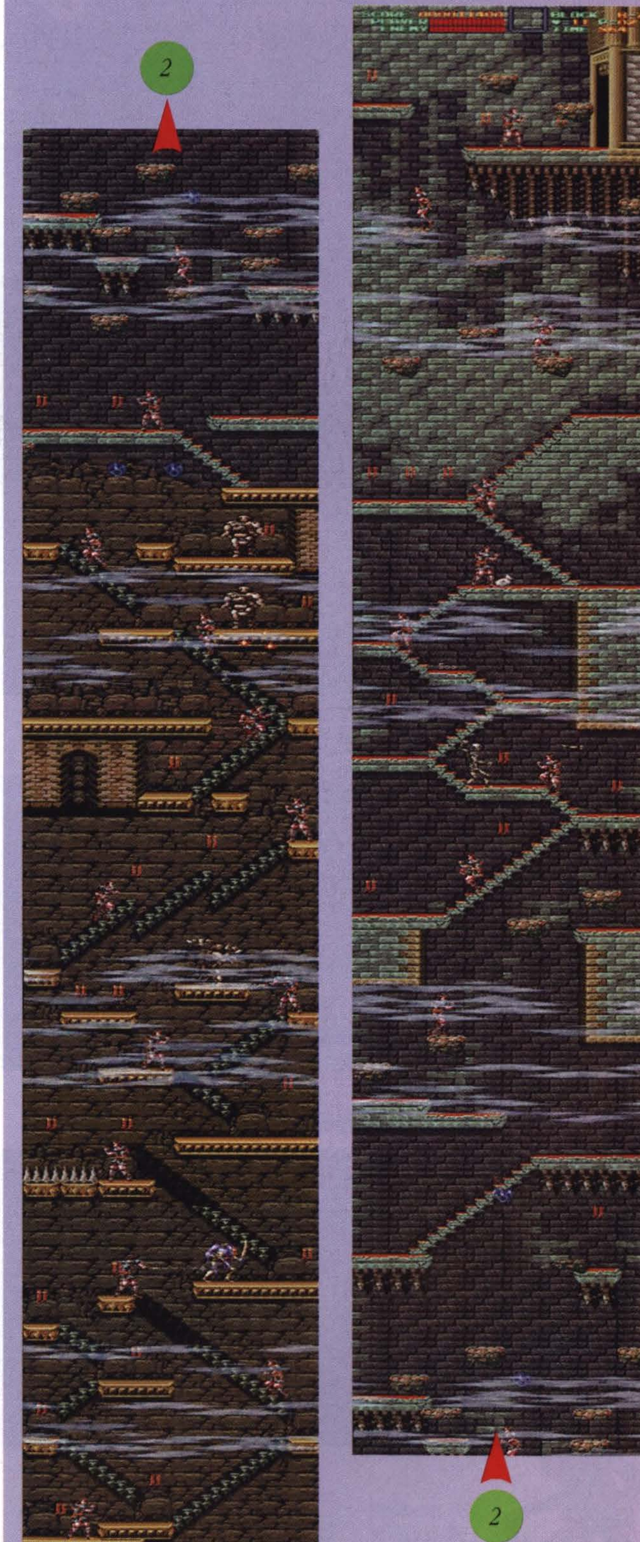
Slogra: Ihr müßt ständig die Seite wechseln. Stellt Euch vor Slogra und schlagt zu, danach lauft Ihr auf die andere Seite. Sobald seine Hellebarde zerbricht, springt Ihr auf einen der Blöcke und von dort aus auf die andere Seite.



Der Sensenmann: Bleibt unten und weicht den Sicheln aus, indem Ihr Euch so weit wie möglich entfernt. Rauscht der Sensenmann nach unten, schlagt Ihr zu. Zieht er Euch an, wirft er zweimal seine Hellebarde. Auf ihn!



Gargolyts: Stellt Euch an den linken Block: Ihr trefft die Flattermänner, werdet aber nicht von ihren Schüssen berührt. Wenn sich der rote Gargoylt nähert, attackiert Ihr ihn immer von der entgegengesetzten Seite.



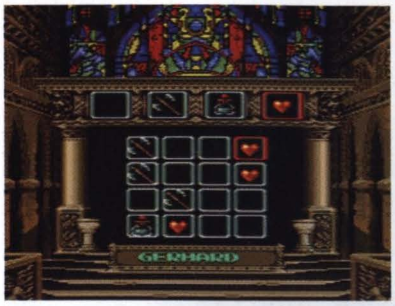
Der Weg ins Schlafgemach



Bevor Ihr in die Gemächer des Grafen eintretet, springt auf die beiden unsichtbaren Plattformen und laßt Euch von dem reichhaltigen Extraregen berieseln.

ALLE PASSWÖRTER

Level 2



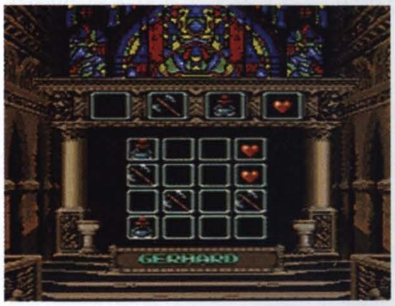
Level 3



Level 4



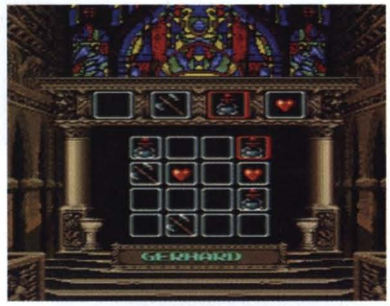
Level 5



Level 6



Level 7



Level 8



Level 9



Level A



Level B-1



Level B-3



Kurz vor Dracula





FACTS

Anzahl der Spieler: 1
Batterie: nein
Schwierigkeitsgrade: –
Spielvarianten: –

Paßwort: ja
Schwierigkeit: mittel
Continues: ja
Anzahl der Levels: 13

Castlevania

The New Generation



Mit "The New Generation" erscheint Mitte November '93 das erste Mega-Drive-Modul aus der "Castlevania"-Reihe. Hier ein Vorgeschmack auf das Spiel, in dem zwei neue Helden gegen den König der Vampire antreten...



Der 1. Level:

Wie gehabt sind Extras, Verpflegung und Herzen in den Kerzen versteckt. Blutrünstig erledigt Ihr die Zombies im ersten Level (unten).







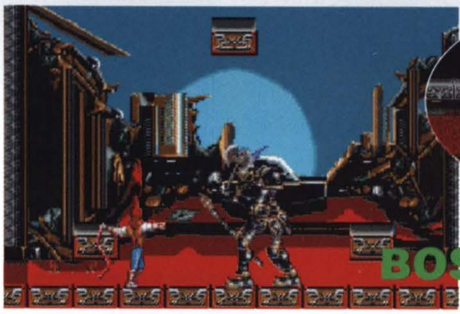


Der 2. Level:

Im Schloß des Grafen findet Ihr neben einer Axt auch genügend Energie für Eure Power-Peitsche (Bild links unten).









Euer Vampirjäger



oder





Im dritten Level peitscht Ihr vor dem Hintergrund eines malerischen Sonnenuntergangs

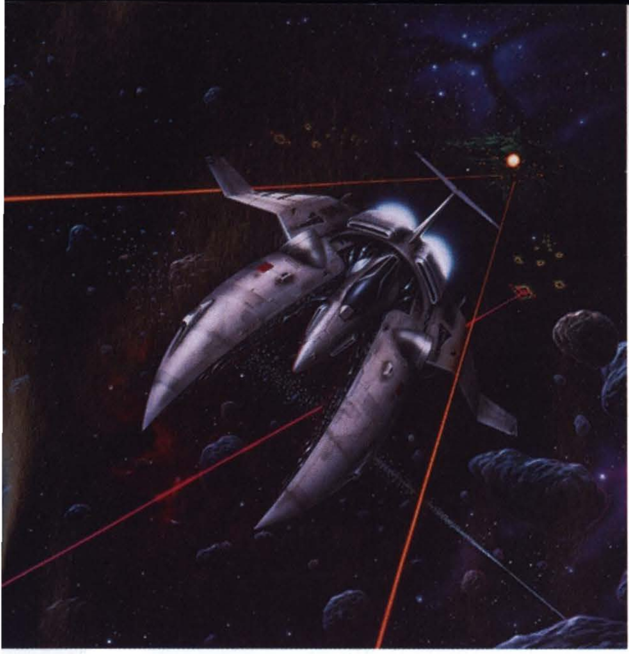


Spielfigur Eric spießt die Vampire mit seinem Speer auf. Per Extra verlängert Ihr ihn.

FACTS

Anzahl der Spieler: 1
Batterie: nein
Schwierigkeitsgrade: 3
Spielvarianten: –

Paßwort: ja
Schwierigkeit: mittel
Continues: ja
Anzahl der Levels: 7



Gradius & Parodius

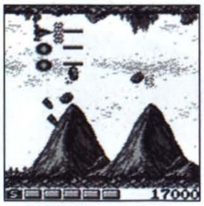
Zuerst stellte Konami mit der Gradius-Serie ungeschlagene Baller-Meilensteile in die Videospiellandschaft, dann nahmen die Designer die erfolgreichen Spiele mit dem witzigen Parodius auf die Schippe. Alle Spiele gleichen sich durch den rasanten Spielablauf und die große Anzahl an Extrawaffen. Das Raumschiff des Helden heißt Vic Viper und wird über ein ausgebufftes Ausrüstungssystem zum Super-Flitzer hochgetunt. Die Wahl der richtigen Raketenwerfer, Schutzschilde und Doppelkanonen bringt dabei eine taktische Note ins Gefecht. Als Gesamtwerk ist diese Serie aus der Spielewelt nicht wegzudenken – unzählige Kopien anderer Hersteller beweisen das.

1990



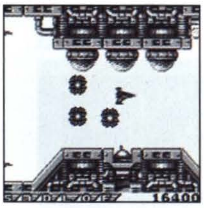
Gradius, NES: Eine Offenbarung für Actionfreunde: Das Weltraumballerspiel zeigt sich selbst auf dem NES in Spielhallenqualität.
Seite 23

1991



Nemesis, Game Boy: Auf dem Game Boy ungeschlagen: Ein grafisch und akustisch imposantes Lasergefecht gegen abgebrühte Weltraum-Feinde. Alle fünf Levels können direkt angewählt werden. Seite 28

1992



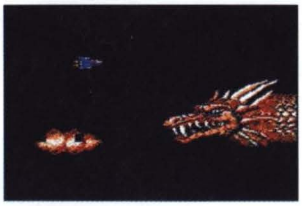
Nemesis 2, Game Boy: Den Nemesis-Nachfolger gibt's nur für den Game Boy: Höllisch schwerer Ballerspaß mit dem bekannten "Vic Viper"-Raumflitzer, aber neuen Welten und Gegnern.
Seite 30

1992



Parodius, Super Nintendo: Die bunteste Version des witzigsten Actionspiels aller Zeiten. Macht Euch auf einen verrückten Baller-Marathon gefaßt. Seite 31

1991



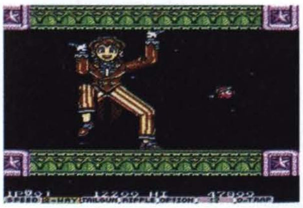
Life Force, NES: Für Sammler interessant: Die Gradius-Fortsetzung (rasant wie der Vorgänger) ist in Deutschland nicht mehr erhältlich.
Seite 25

1992



Parodius, Game Boy: Bal-lern & Schmunzeln – Game-Boy-Besitzer waren die ersten, die sich an dieser Slapstick-Variante der Gradius-Serie erfreuen durften.
Seite 27

1992



Parodius, NES: Nach zwei "normalen" Ballereien kommt die Witz-Variante zur verdienten 8-Bit-Aufarbeitung. Neu sind ganze Levels und viele Gegner. Seite 26

GRADIUS™

Mit Gradius fing alles an: Im ersten Spiel um die Abenteuer des Weltraumflitzers vom Typ "Vic Viper" (in der Spielanleitung auch "Warp Rattler" genannt) gab's bereits das einfallsreiche Extrawaffensystem: Während der Ballerei über sieben galaktische Levels mußt Du die leuchtenden Behälter aufsammeln, die von vernichteten Gegnern zurückgelassen werden. Sammle diese Energiekapseln und tausche sie bei Bedarf gegen eine effektive Waffe, einen schnelleren Antrieb oder ein Schutzschild ein. Der erfahrene Viper-Pilot rät zu folgender Aufrüstung: Für die erste Energiekapsel holst Du Dir sofort ein "Speed Up", eventuell danach noch eins. Ein weiteres "Speed Up" empfiehlt sich nicht, da Deine Viper zu schnell wird und nur noch schwer zu kontrollieren ist. Verwende die beiden nächsten Energiekapseln besser für Raketen, damit Du auch gegen Bodenziele gerüstet bist. Statt den "Double" gegen drei Energiekapseln einzutauschen, solltest Du besser auf den durschlagskräftigen Laser sparen. Danach sind alle weiteren Energiekapseln für "Options" reserviert – nur vorsichtige Naturen blättern für ein Schutzschild nochmal sechs Kapseln hin.



Level 1: Kein Problem für eingeschossene Ballerspiel-Experten. Erst bei den Vulkanen am Ende wird's haarig. Du meisterst sie, indem Du einfach an der gekennzeichneten Stelle ballerst und Bomben auf die Felsbrocken wirfst.









Versteckte Bonuspunkte!



Falls Du durch einen "geteilten Berg" hindurchfliegst, winken jeweils 5000 Bonuspunkte. Die Viper im Bild links schnappt sich gerade Bonuspunkte im ersten Level.



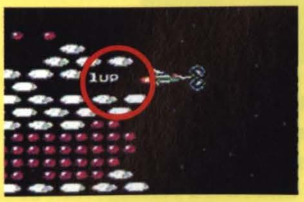


Auch später sammelst Du Punkte: Die beiden Bilder oben zeigen Dir zwei geteilte Berge im vierten Level.

Zwei versteckte Extraleben

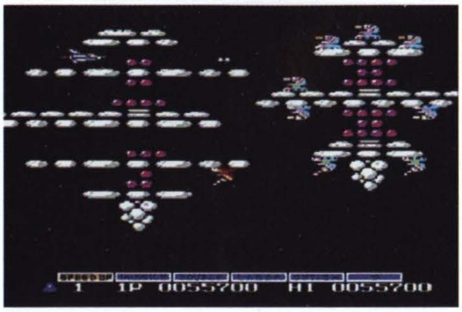


Kennst Du den schwebenden Felsen am Schluß des ersten Levels? Versuche ihn an der gekennzeichneten Stelle mit der Flamme Deiner Düse zu berühren und Du erhältst ein "1-Up"!



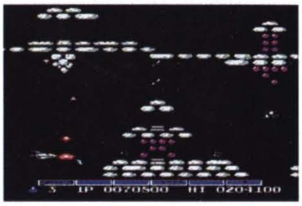
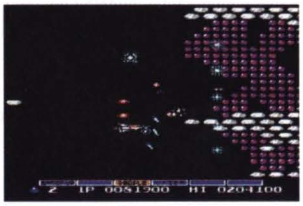
Am Ende des zweiten Levels gibt's noch ein Extraleben: Fliegt die gekennzeichnete Einbuchtung von hinten an.

Level 2: Das Weltraumgefecht



Hier mußt Du Geschick und schnelle Reaktion beweisen. Um erfolgreich durch die verzwickten Gänge hindurchzufliegen, darfst Du die Geschütztürme keinesfalls aus den Augen verlieren. Die lila Steine lassen sich zerstören.



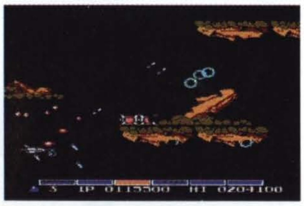



Level 3: Planet der Steinköpfe



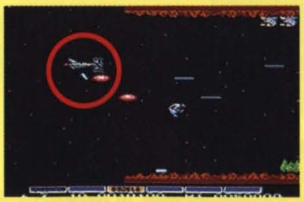
Hier fahren die Außerirdischen zum erstenmal schweres Geschütz auf, denn die Steinköpfe lassen Dich nicht zur Ruhe kommen. Schild und Sidekicks wirken Wunder, da sie viele der Geschosse abfangen.






TIPS & TRICKS

Volle Feuerpower & Schutzschild



Einmal pro Level kannst Du folgenden Super-Trick anwenden: Drücke Pause und gib folgende Joypad-Kombination ein. Oben, oben, unten, unten, links, rechts, links, rechts, Feuerknopf B, A, B und A. Du verfügst nun über die bestmögliche Bewaffnung – gehe sorgsam damit um!

Der ewige Endgegner

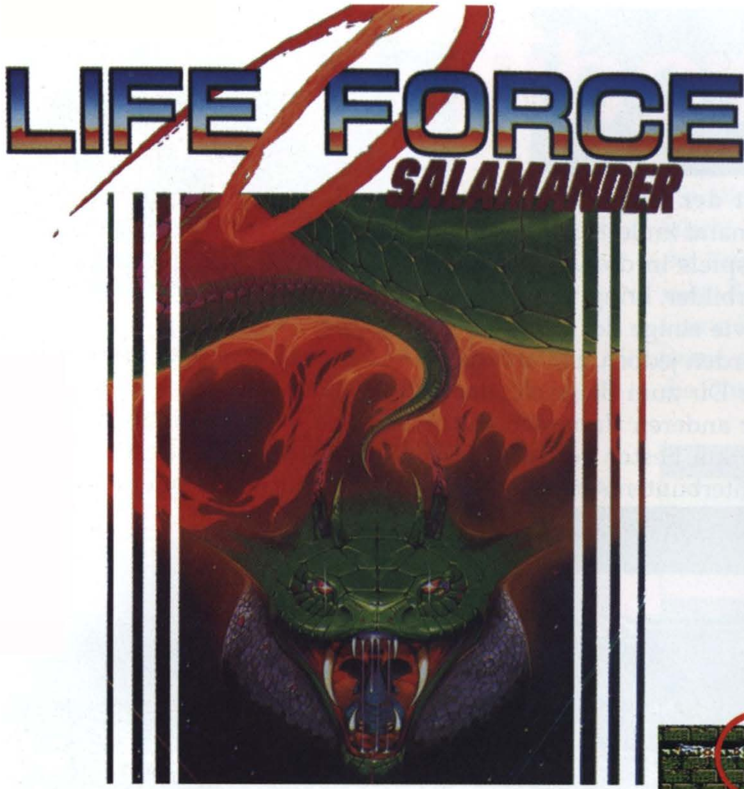
In Gradius erwartet Dich nach jedem Level der gleiche Obermotz. Er wird jedoch agressiver und gefährlicher je weiter Du vorstößt. Verwundbar ist er immer an der gleichen Stelle im Zentrum seines Stahlkörpers. Leider wird's immer schwieriger, an sein Energiezentrum heranzukommen...



FACTS

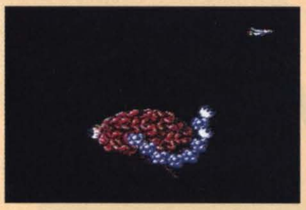
Anzahl der Spieler: 1
Batterie: nein
Schwierigkeitsgrade: 1
Spielvarianten: –

Paßwort: nein
Schwierigkeit: schwer
Continues: nein
Anzahl der Levels: 7



Die Welt von Gradius ist wieder in Gefahr, und für alle unerschrockenen Joypad-Piloten ist's Zeit, ein zweitesmal die Vic Viper, den schnellsten Raumjäger der Galaxis, zu besteigen. Zwar ist die spannende Gradius-Fortsetzung Life Force nicht mehr erhältlich, allen Sammlern und Konami-Fans wollen wir sie dennoch vorstellen. Wie die meisten Actionspiele von Konami ist Life Force nicht's für zimperliche Naturen: Die sechs Levels werden von feurigen Monstern und furchteinflößenden Endgegner bewacht, außerdem mußt Du Fallen überleben, die sich Dein Erzfeind Zelos höchstpersönlich für Dich ausgedacht hat. Möge die Macht mit Dir sein!

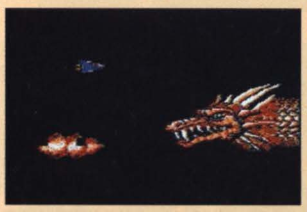
Die Endgegner



Dem Golem des organischen ersten Levels mußt Du ins Auge schießen. Umkreise ihn gegen den Uhrzeigersinn.



Hoffentlich hast Du ein Speed-Up geschluckt, bevor Du dem Wächter des zweiten Levels gegenüberstehst.



Der Drache des dritten Levels folgt all Deinen Bewegungen. Treffe ihn knapp über dem Maul ins Auge.

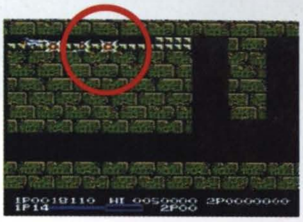


Nicht staunen, ballern! Auch der vierte Gegner ist am Auge verwundbar.



Wenn Du Giga, dem vorletzen Endgegner auf die Augen schießt, treten sie aus ihren Höhlen!

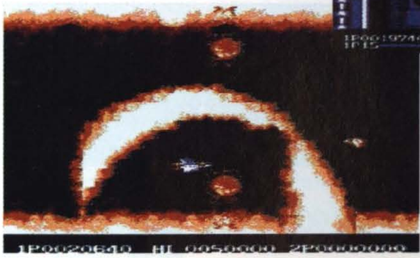
Welten und Feinde



Die Ruinenstadt ist alles andere als ein beschauliches Urlaubsziel. Zum Glück gibt's ein paar versteckte Extras. Den markierten Gang solltest Du nicht verpassen.



Ein Mittelgegner des 2. Levels: Zerballert die Kanonen rechts und links, dann die Barrieren.



Die Feuerhölle ist eine der beeindruckendesten und schwersten Welten. Achte auf die Lavabrocken!

TIPS & TRICKS

Die wichtigste Joypad-Kombination der Konami-Welt funktioniert auch bei Life Force. Wer im Titelbild
Oben, oben, unten, unten, links, rechts, links, rechts, sowie die Feuertasten B, A, B und A
drückt, verzehnfacht die Anzahl seiner Leben. Mit dreißig Versuchen pro Spiel haben selbst Anfänger eine Chance, in die Vulkan-Welt oder gar in den Tempel-Level vorzustoßen.

FACTS

Anzahl der Spieler: 2
Batterie: nein
Schwierigkeitsgrade: 1
Spielvarianten: –
Paßwort: nein
Schwierigkeit: mittel
Continues: ja
Anzahl der Levels: 6

Parodius



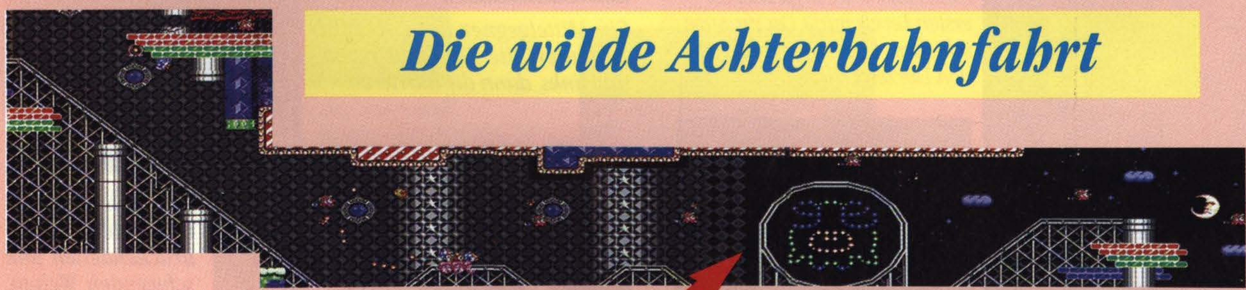
Mit der lang erwarteten 8-Bit-Version von Parodius brachte Konami im letzten Jahr die neueste Variante dieses Slapstick-Ballerspiels in die Geschäfte. Der Spielablauf hält sich eng an die Vorbilder, bringt teilweise die gleichen Extras und Sonderwaffen, sowie einige der bekannten Endgegner. Manche Spielsituationen wurden jedoch überarbeitet. Auf dieser Doppelseite präsentieren wir Dir zum Beispiele einen kompletten Level, den es in keiner der anderen Varianten gab. Was sonst noch neu ist, schaust Du Dir am besten selber an – vorausgesetzt, Du findest an einem kunterbunten Actionspiel mit ungewöhnlichen Gegner Gefallen.



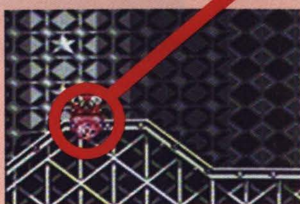
Hier siehst Du ihn, den neuen Level, den es in noch keiner Variante von Parodius gab. Er beginnt ganz geruhsam, mit lustigen Gegnern zu Land und zu Luft; doch spätestens ab...

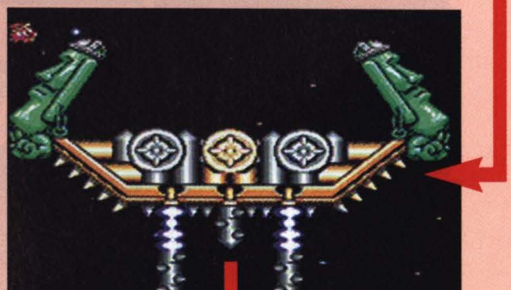
...dem Schwimmbecken wird's hektisch und recht eng. Die Typen, die von ihren schwebenden Plattformen hüpfen, kannst Du übrigens abbballern, sobald sie sich in in der Luft befinden...

Die wilde Achterbahnfahrt



Das Riesenrad ist das einzig Gefährliche an Deiner rasanten Achterbahnfahrt. Nur wenn Du das Steuerkreuz nach vorne gedrückt hältst, kannst Du es schaffen. Streng Dich an!





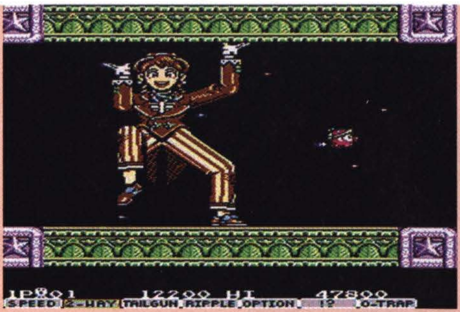
Der seltsame Wikinger-Typ ist auch neu – doch warte erst, bis Du den verspielten Obermotz kennengelernt hast...

?

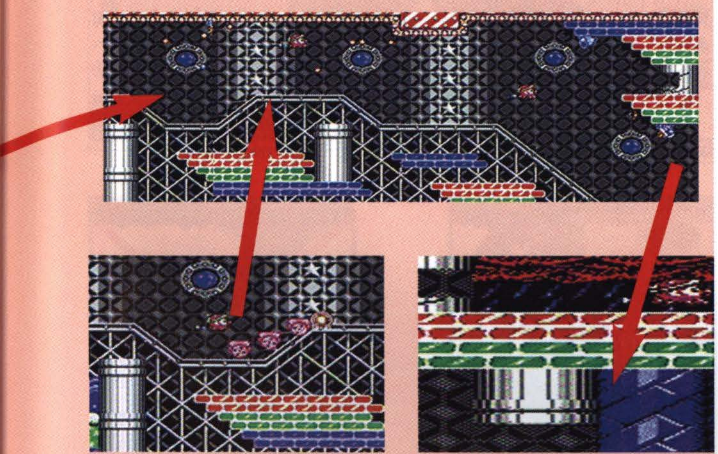
Tips & Tricks



Nimm zu Beginn besser die rechte Steuerung & wähl' Deine Waffen selber: Zwei Speed-Ups, dann eine bessere Haupt-Waffe und schließlich soviele Options wie Du bekommen kannst.

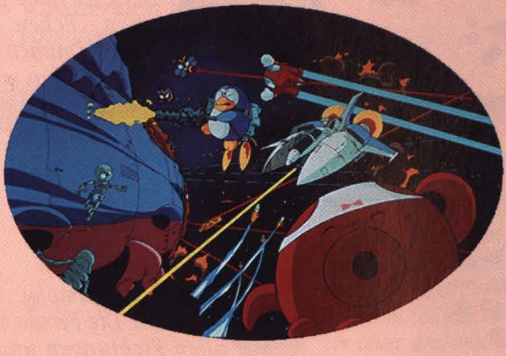


Insider kennen diese Dame aus den Parodius-Spielen für das Super Nintendo und den Game Boy. Auf dem NES ist sie etwas besser bekleidet; außerdem klappt der "Tote Winkel"-Trick der Super Nintendo-Version diesmal leider nicht.



Wenn Du flink bist, kannst Du die Besatzung des Achterbahnwagens aus dem Fahrzeug ballern. Der Wagen rollt nun aus - wenn Du willst darfst Du einsteigen! Drücke das Steuerkreuz nach vorne, um Gas zu geben. Im Wagen kann Dir nichts mehr passieren.

Eine gemeine Falle für neugierige Parodius-Anfänger: Aus dieser Sackgasse gibt es kein zurück. Am Besten Du beachtest die zerbrechlichen Säulen gar nicht und fliegst sofort nach rechts unten weiter.



FACTS

Anzahl der Spieler: 1
Batterie: nein
Schwierigkeitsgrade: 3
Spielvarianten: –

Paßwort: nein
Schwierigkeit: einstellbar
Continues: nein
Anzahl der Levels: 7

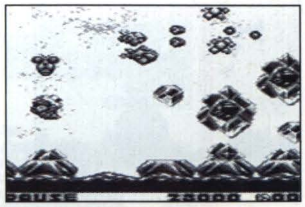
Game Boy

Auf dem Game Boy ist Parodius das gleiche Spiel wie auf allen anderen Systemen, nur in schwarz-weiß – falsch! Zwar erwarten Dich viele alten Feinde, so z.B. der Kugelfisch, U-Boot-Kätzchen oder Käptn Pinguinovsky III, doch einige Passagen sind speziell auf den Game Boy zugeschnitten. Rechts unten siehst Du eine Szene aus einem Level, in dem Dir die Eisblöcke um die Ohren splittern. Ein frostiges Vergnügen.









Tips & Tricks

Das geheime Soundmenü

Drückt nach dem Einschalten des Game Boys (sobald das Konami-Logo erscheint), folgende Kombination:

Oben, oben, unten, unten, links, rechts, links, rechts, B und A

Nun befindest Du Dich im Soundmenü und kannst Dir alle Klänge des Spiels in Ruhe anhören.

Super-Bewaffnung

Während des Spiels (wenn Du Pause drückst) hat dieselbe Kombination

Oben, oben, unten, unten, links, rechts, links, rechts, B und A

eine andere Wirkung: Sie verschafft Dir alle Waffen auf einmal! Jetzt bist Du schon fast unbesiegbar...

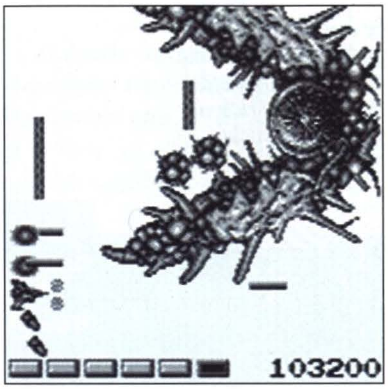
FACTS

Anzahl der Spieler: 1
Batterie: nein
Schwierigkeitsgrade: 3
Spielvarianten: –

Paßwort: nein
Schwierigkeit: einstellbar
Continues: nein
Anzahl der Levels: 7

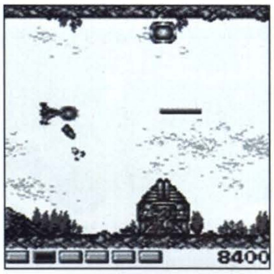
Nemesis

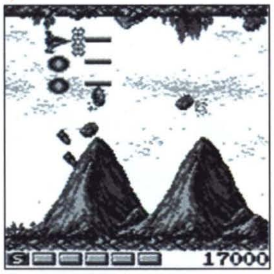
Ein schneller Raumjäger, ein halbes Dutzend Extrawaffen und ein hochmodernes Waffenauswahlsystem ist alles was Dir Konami bei Deinem Kampf gegen den galaktischen Oberschurken Nemesis zur Verfügung stellt. Ungewöhnlich ist, daß Du Dir Deinen Start-Level selbst aussuchen kannst. Wir raten Dir jedoch, dieses fantastische Abenteuer in der richtigen Reihenfolge zu absolvieren.

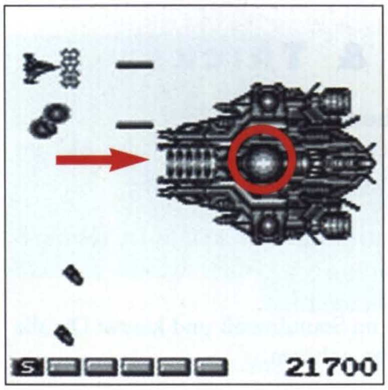


Der hiesige Endgegner hat zwei verschiedene Waffen auf Lager. Die Balken sind unzerstörbar und werden abwechselnd nach oben und nach unten versetzt abgeschossen. Die seltsamen Brocken kannst Du abballern. Außerdem versucht er Dich alle paar Sekunden am linken Bildschirmrand zu zerdrücken.

Blutbad Canyon

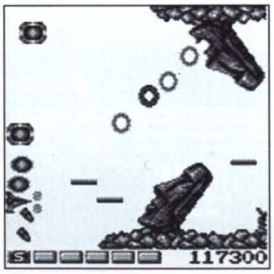


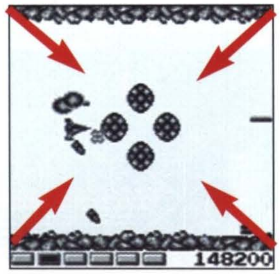


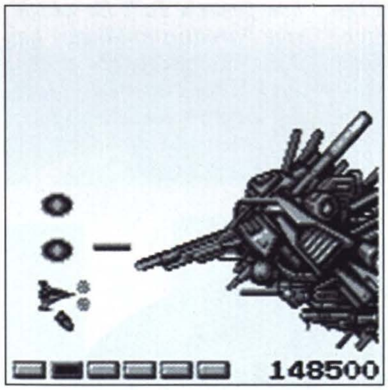


Alles easy im ersten Level: Schnapp Dir soviele Extras wie möglich, Du wirst sie später noch brauchen. Vor den Vulkanen müssen Dich Deine Options schützen. Oben rechts siehst Du, wie Du am besten stehst. Dem Endgegner schießt Du die Barrieren weg, damit Du sein Herz treffen kannst.

Planetare Piraten!

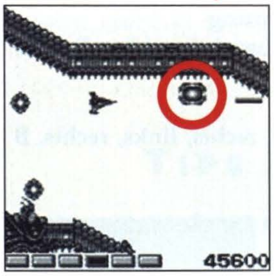


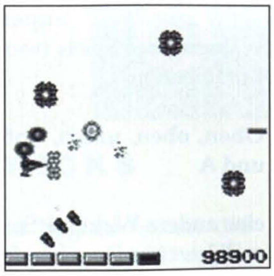




Für Kenner der Gradius-Serie gibt's in diesem Level ein Wiedersehen mit alten Bekannten: Die Osterinselköpfe kannst Du abschießen, wenn Du ausdauernd auf deren Mund ballerst. Der Mittelgegner kommt gleich vierfach und aus allen Ecken (links oben). Danach verbindet er sich zu einer Riesenkugel.

Pyromanen Pyramiden





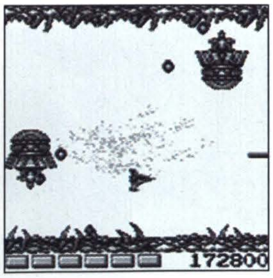
Das Extra oben links ist eine Falle, denn direkt dahinter taucht in der nächsten Sekunde ein unsympathischer Außerirdischer auf. Als Mittelgegner werden Dir in den Pyramiden plötzlich auftauchende Kugeln vorgesetzt. Cool und immer in Bewegung bleiben.

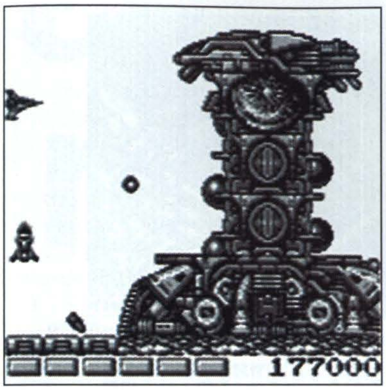
Hölle der Verdammnis



Okay, Weltraumkämpfer, ab jetzt wird's hektisch! Die Feinde kommen aus allen Richtungen und regelmäßig auch von hinten (siehe Bild). Halte Dich von nun an grundsätzlich nicht mehr am äußersten Bildschirmrand auf.

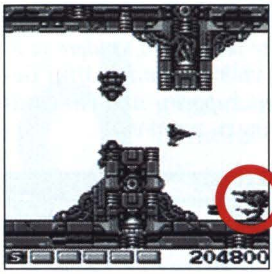


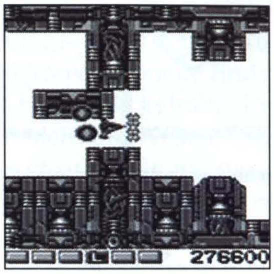




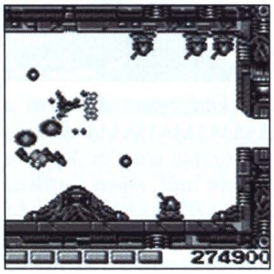
Vorbeifliegen zwecklos, denn der Typ links oben kann sich umdrehen. Daneben siehst Du den Mittelgegner, der zweimal hintereinander auftaucht. Der Endgegner ist nur halb so wild. Achte auf seinen direkten Beschuß und auf die Raketen, die in einer geraden Linie nach oben abfliegen.

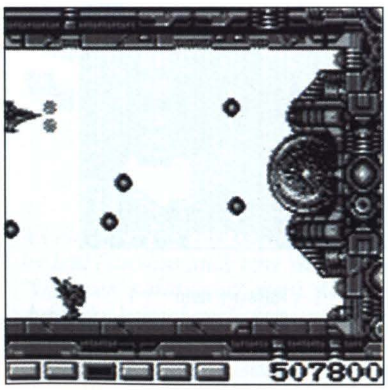
Sarkophag des Saturn





Zeit Abschied zu nehmen! Bis zu zehn feindliche Flieger und Geschütze nehmen Dich hier gleichzeitig ins Kreuzfeuer. Besonders gehässig sind die Angreifer von hinten und der Walker, der plötzlich nach oben segelt und an der Decke weiter marschiert – bevorzugt dann, wenn Du gerade über ihn hinwegfliegst (Bild links oben). Rechts oben siehst Du Teile der Wandverkleidung durch den Bildschirm segeln.



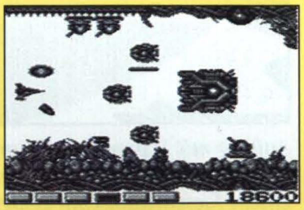


Du hast es tatsächlich bis zum Endgegner geschafft? Dann mach' Dich auf einen harten Brocken gefaßt. König Nemesis feuert ein halbes Dutzend Kugeln auf Dich, außerdem kommen ihm ballernde Walker oben und unten zur Hilfe. Schieß diese Roboter ab, sonst hast Du schnell zwei von ihnen auf dem Bildschirm.

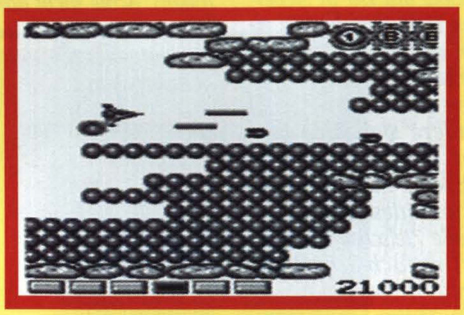
Tips & Tricks

1.Der geheime Bonuslevel

Eine wahre Schatzkammer haben die Konami-Designer im zweiten Level versteckt. Gegen Ende, wenn zum zweitenmal das etwas dickere, dreifach schießende Raumschiff auftaucht (bild links unten), mußt Du das Aliennest gleich dahinter zerschießen. Flieg in den Krater (Bild rechts), und Du gelangst in eine Höhle, die mit Bonuspunkten und Extras vollgestopft ist (großes Bild). Wenn Du hier durchfliegst, nimmst Du gleichzeitig eine Abkürzung und kommst in den dritten Level ohne jemals einen zweiten Endgegner zu treffen.







2.Extra Schutzschild und Speed-Up

Wenn Du die Tastenkombination
A, A, A, A, A, B, B, B, B und B
im Pausenmodus eingibst, ist Dein Schiff mit einem Schutzschild und einem weiteren Speed-Up ausgerüstet.

3.Extra Schutzschild und Speed-Up

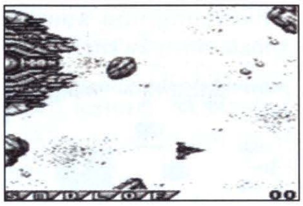
Der ultimative Cheat versorgt Dich gleich mit allen Waffen des Nemesis-Universums. Pausiere das Spiel und gib folgende Kombination auf dem Joypad ein:
Oben , oben, unten, unten, links, rechts, links, rechts, B, A und wieder Start.
Leider funktioniert dieser Trick (ebenso wie der vorangegangene) nur einmal pro Spiel. Hast Du Dir gierigerweise im Eingangsmenü gleich 50 Leben zugeteilt, darfst Du jetzt ein Weilchen warten...

FACTS

Anzahl der Spieler: 1
Batterie: nein
Schwierigkeitsgrade: –
Spielvarianten: –
Paßwort: nein
Schwierigkeit: mittel
Continues: ja
Anzahl der Levels: 6

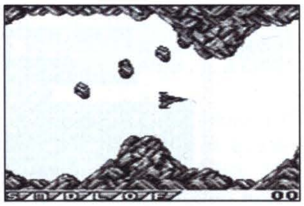
Nemesis II

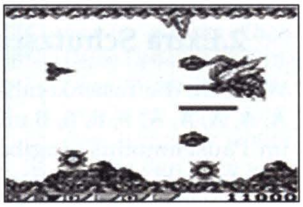
Eins zu eine Million schätzt der Bordcomputer Deine Überlebenschancen in Nemesis 2 ein – eine dezente Untertreibung.

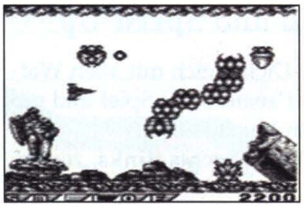


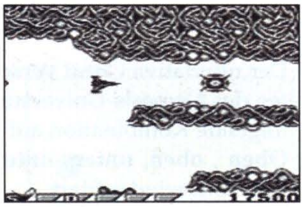
Anfang mit Schrecken: Kaum im Spiel, wirst Du schon von einem Riesenraumschiff gejagt (oben). Achte nicht darauf und konzentriere Dich lieber auf die entgegekommenden Gesteinsbrocken.

In der Höhle bist Du in Sicherheit, denn Dein Verfolger ist zu dick, um auch hineinzukommen. Die herabfallenden Felsen verletzten Dich nicht – wohl alles andere was Dich nun erwartet. Der Mittelgegner (rechts, zweites Bild von oben) bieten zumindest eine angenehm große Zielscheibe. Weich' seinem Dreifach-Schuß aus und vergiß nicht, die freigeschossenen Extras vom Höhlenboden aufzuklauben. Danach kommst Du in den organischen Teil der Welt. Unten siehst Du ein Bild aus dem ehemaligen Vergügungspark. Jetzt tummeln sich hier unter anderem vielgliedrige Schlangen,die Du am Besten mit dem Laser erlegst.

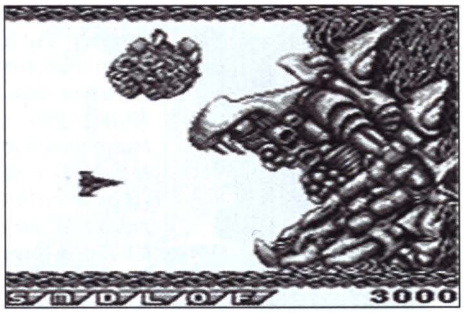






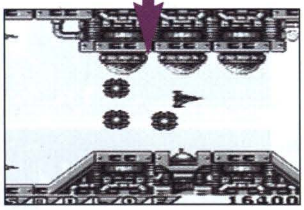


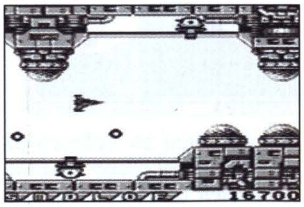
Laß Deinen Blick nach rechts oben wandern, und Du siehst den ersten Endgegner des Spiels – leider ist er noch um einiges gemeiner als der finale Obermotz der meisten anderen Actiontitel. In der ersten Phase wirft er von oben je drei Kugeln und feuert die gleiche Menge frontal auf Dich ab. Bleib im toten Winkel der letzteren Attacke stehen und verändere Deine Position nur leicht nach links und rechts, um dem Beschuß von oben zu entgehen. Danach startet der Kopf (oder ist's der Bauch?), einen mörderischen Zickzack-Flug über den Bildschirm – ganz links oben bist Du sicher. Wenn Du nun durchhältst, streckt der Endgegner bald die Waffen.



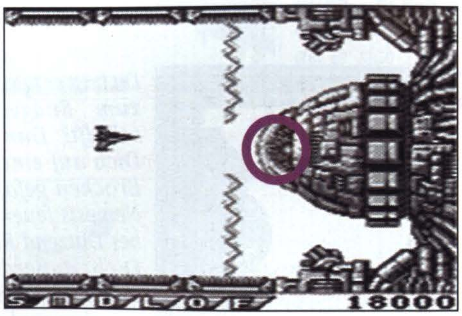
Eine ungewöhnliche Zwischensequenz befördert Dich in das Befehls- und Kontrollzentrum. Viele der dort installierten Waffensysteme kannst Du nicht vernichten; andere (z.B. die sich öffnenden Mini-Geschützkuppeln) sind mit etwas Übung zu zerstören.







Ein Endgegner, der es in sich hat: Kurz vor dem Sprung in die AAAAAAAAAAAAAAAAARGH!-Zone wartet dieser Koloß auf ein Opfer (bevorzugt eine Vic Viper mit menschlicher Besatzung). Er ballert Kugeln und einen vertikalen Energiestrahl (im Bild), der an den linken Bildschirmrand heranwandert. Kommst Du zu nahe an die Glaskuppel (markiert), gerätst Du in die Anziehungskraft des Mieslings und verlierst die Kontrolle über Dein Raumschiff.

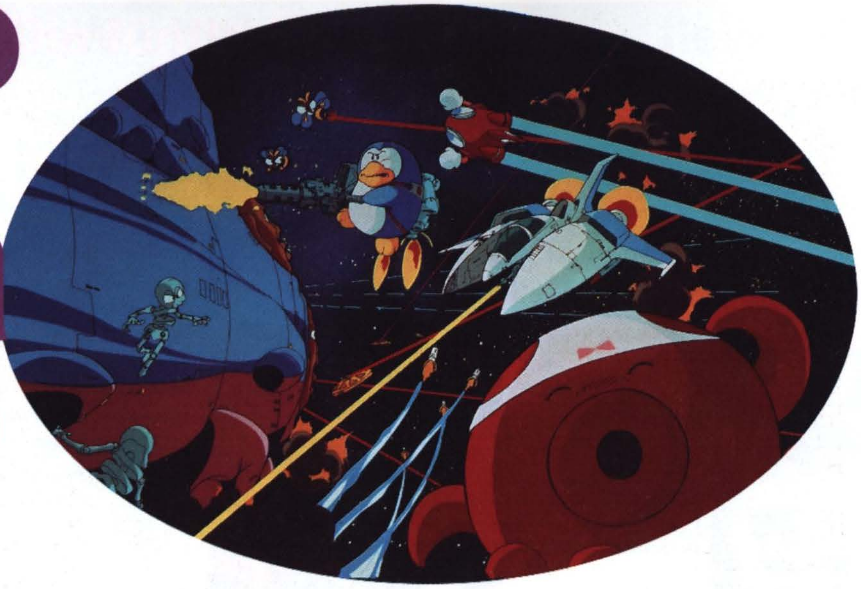


FACTS

Anzahl der Spieler: 1
Batterie: nein
Schwierigkeitsgrade: –
Spielvarianten: 2

Paßwort: nein
Schwierigkeit: schwer
Continues: ja
Anzahl der Levels: 5

Parodius



In Parodius steht die Ballerwelt Kopf: Pinguine duschen, Bäume marschieren und kleine Mädchen schweben in Luftblasen durch die Gegend. Wer im letzten Teil der Gradius-Serie normale Außerirdische und konventionelle Endgegner erwartet, hat Pech gehabt: In Parodius tummeln sich alle Wesen, die für ein anderes Actionspiele zu verrückt, bunt oder niedlich waren. Kein Einfall war den Programmierern zu verrückt, keine Idee zu abwegig. Schon im Auswahlmenü dämmert es dem Spieler, daß ihm kaum eine Chance gegen den Bildschirmwahnsinn bleibt: Als Spielfigur einen Sturzkampfpinguin, eine rosarote Knuddelkrake oder doch lieber die boxende Twin-Bee? Wer's gerne ungewöhnlich, aber dennoch spannend und actiongeladen mag, kommt an Parodius nicht vorbei.



Als Pinguin, Twin-Bee oder rosa Krake? Für altmodische Spieler hält Parodius auch eine Variante des Gradius-Raumschiffs "Vic Viper" parat (ganz oben). Alle Helden unterscheiden sich durch ihr Arsenal an Waffen und Schutzvorrichtungen.

Die erste Welt





Auch Anfänger haben hier eine faire Chance und können sich an den Irrsinn gewöhnen: Sowohl der erste Mittelgegner (ein Katzenschiff inklusive Besatzung), als auch der Vogel-Kapitän sind recht zahm. Beim Schiff kannst Du auf alles ballern, dem Käptn schießt Du besser auf den Bauchnabel.

Tips & Tricks



Auch die Schummeltricks bleiben nicht vor dem Parodius-Irrwitz verschont: Wenn Du im Optionsmenü die Kombination **oben, oben, unten, unten, links, rechts, links, rechts, B und A** eingibst, erscheint ein neuer Schwierigkeitgrad. Leider wird Parodius durch diesen Trick nicht leichter sondern noch knackiger. Tips sind auch nicht mehr das, was sie einmal waren...

Die zweite Welt



Ballert den Clowns im zweiten Level auf die Lampe am Hut. Auf unserem Bild verteidigt sich der Pinguin übrigens gerade mit einem Megaphon und unflätigen Sprüchen - die Wirkung einer gefressenen Glocke.



Sieht aus wie ein Endgegner, ist aber keiner: Diese Tänzerin versucht Dich zu zertreten, Du kannst ihr hingegen kein Haar krümmen. Sie bewegt sich von rechts nach...



...links und zurück. Du bist zwischen ihren Beinen sicher; wenn sie ein zweitesmal nach rechts kommt, auch an der gekennzeichneten Stelle rechts von ihrem Oberkörper.

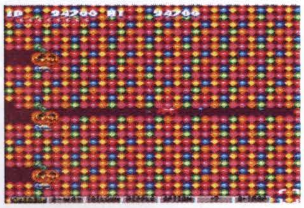


Der amerikanische Wappenadler ist der eigentliche Endgegner des zweiten Levels. Wenn Du ihn triffst, springt ein Schild aus seinem Zylinder. Er ist schnell besiegt und stürzt als Brathähnchen aus dem Bildschirm.

Die dritte Welt



Die Labyrinthwelt scrollt in alle Richtungen, dies ist aber nur auf den ersten Blick verwirrend. Halte Dich nicht zulange mit dem Einsammeln der vielen Energiekapseln auf, sondern flieg zügig hindurch.



Im Murmelfeld genügt es, wenn Du Dir genau eine Bahn freiballerst und einfach Deinem Schuß hinterherfliegst. Paß auf die Kürbisse auf - der zweiten Welle kannst Du davonflitzen.



Vier gierige Münder bilden den Endgegner. Sie verzeihen sich säuerlich, wenn Du sie oft genug triffst. Die Münder selbst sind harmlos, ihren Gebisse mußt Du jedoch ausweichen oder sie abballern.

Achtung, Anti-Cheat!

Alle Schlaumeier, die im Pausenmodus den typischen Konami-Trick (**oben, oben, unten, unten, links, rechts, links, rechts, B und A**) eingeben, erleben eine böse Überraschung: Die Selbstzerstörung wird eingeleitet!



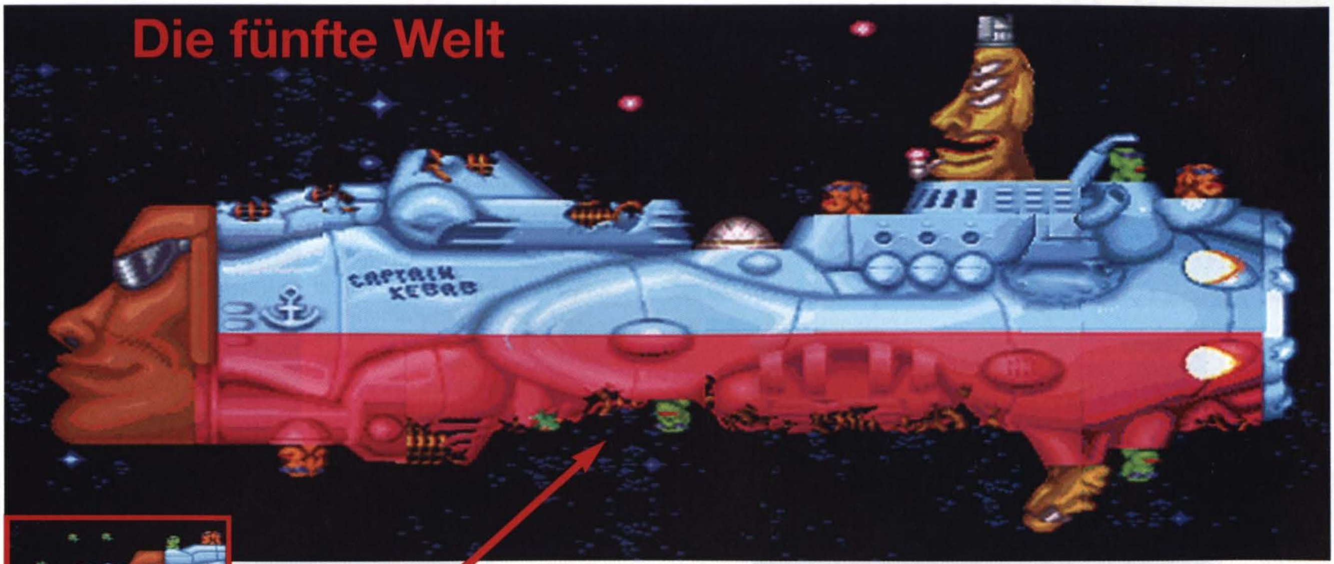
Die vierte Welt

...beginnt mit einem idyllischen Sonnenaufagng. Danach flattern Dir Kücken und Insekten um die Ohren. Sowohl auf dem Erdboden als auch in der Luft findest Du Energiekapseln, um Deine Ausstattung zu verbessern.



Auch die Vulkane flippen aus: Wenn sich der Himmel rot färbt, mußt Du mit gefährlichem Steinschlag rechnen. Keine Angst, bald hast Du es geschafft.

Die fünfte Welt







Ein riesiges Raumschiff bildet den fünften Level. Du mußt es umkreisen und gerätst dabei in manch haarsträubende Situation (links). Alle Osterinselköpfe ballern auf Dich, können aber zerschossen werden. Auf unserem Bild ist das Weltraum-Ungetüm bereits angeschlagen. Das kleine Bild links zeigt, daß auch die Galleonsfigur nicht unverwundbar ist.



Konzentriere Dein Feuer auf den Endgegner. Wenn Du stark bewaffnet bist, kannst Du auch das Steingeschoß abschießen, statt ihm ständig auszuweichen.

Lollipop



Parodius hat eine zweite Spielvariante in Form des Lollipop-Levels. Hier gilt's möglichst viel abzuballern und möglichst viele Punkte zu machen – die totale Action!



Im zweiten Drittel des Levels wird aus einem friedlichen Baum plötzlich ein verschlagener Feinde, der sich ruckartig zur Seite bewegt. Flieg schnell an den Bäumen vorbei, damit Du nicht erdrückt wirst.



Der Sumo-Ringer rückt Dir mit seinem Gürtel zu Leibe. Wenn Du ihn fertiggemacht hast, mußt Du aufpassen, daß Dir nicht das stählerne Konami-Schild auf den Deckel fällt!



Die vierte Welt

Die sechste Welt



Hektisch geht's in der Flipperwelt zu, wo Dir der Weg von Bumpern und Schlägern versperrt wird. Den Endgegner kennst Du in leicht abgewandelter Form bereits aus einem anderen Konami-Ballerspiel.



Das macht Spaß: Mit jedem Treffer wird der Kugelfisch-Endgegner dicker und dicker. Wenn Du kräftig weiterballerst, platzt er, und der Weg in die nächste Welt ist frei. Dieser grafische Super-Effekt ist übrigens nur durch einen Spezial-Chip des Super Nintendos möglich - und natürlich durch die hervorragende Arbeit und den Einfallsreichtum der Konami-Programmierer.







Die siebte Welt

Ein (Alp)traum in Pink: In der siebten Welt haben es vorallem die Mädchen auf Dich abgesehen. Die hübsche Endgegnerin (unten) schmeißt mit Babys nach Dir. Du darfst nicht schwach werden...





Die achte Welt

Die achte Welt strahlt in eisigen Farben. Beachte die hübschen Schneemonumente, die es übrigens auch in Wirklichkeit gibt - die Japaner sind Meister im Errichten solcher Eiskunstwerke.



TIPS & TRICKS

Spaß beiseite: Natürlich gibt's auch zu Parodius ein paar "anständige" Tricks. Hier sind sie:

1. Ein Option

Drücke im Pausenmodus folgende Kombination:
Oben, oben, unten, unten, links, rechts, links, rechts, X, X, B, B, Y, A, Y und A
Du erhältst zur Spielerleichterung einen Option-Zusatz.

2.Drei Smart-Bomben

Drücke im Pausenmodus
X, X, X, B, B, B, Y, Y, Y, A, A, A, linken und rechten Taster
Drei Smart-Bomben sind Dein!

3.Volle Ausrüstung

Drücke im Pausenmodus
B, B, X, X, A, Y, A, Y, oben und links
Dein Held ist nun bis an die Zähne bewaffnet!

4.Unverwundbarkeit

Drücke im Pausenmodus
den linken Taster, rechten Taster, oben, X, rechts, A, links, Y, unten, B, A, Y, A, Y, und den rechten Taster
Jetzt kann Dir nichts mehr passieren!



Die neunte Welt



Generell kannst Du in der Friedhofswelt alles abballern. Die fliegenden Skelettschiffe benötigen jedoch eine Menge Treffer - weich' ihnen also besser aus. In den roten Flammen stecken übrigens die Energiekapseln.
Als Mittelgegner erwarten Dich die tanzenden Regenschirme (mitte links), die schwieriger zu überleben sind als die untote Hüterin des Friedhofs. Dieser Endgegner (unten) bewirft Dich mit Flammen, die Du abschießen kannst. Wer soweit gekommen ist, läßt sich doch von einem Geist nicht erschrecken!

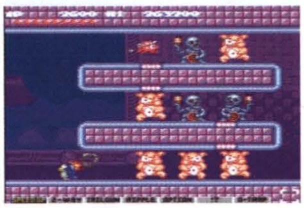






Die zehnte Welt



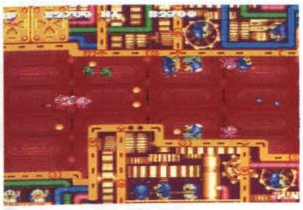


Heute ist Waschtag, und alles tritt zum Duschen an. Um heil durch die Plattform-Passage (Bild links) zu gelangen, fliegst Du am besten zweimal in der Mitte und dann zweimal ganz oben vorbei.

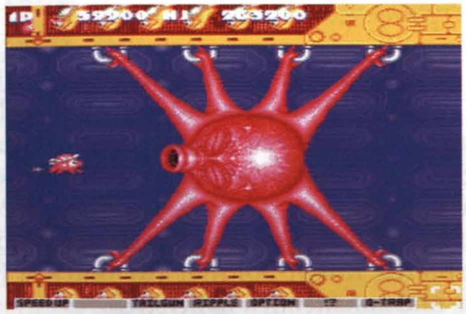


Die Krake ist nicht erfreut, daß Du sie beim Duschen störst und bewirft Dich mit Schaumblasen. Gefährlich wird's erst, wenn sie sich Dir zuwendet und kräftig ausatmet.

Die letzte Welt



Panik im Hauptquartier: Du hast den letzten Level erreicht und macht's der Pinguin-Armee die Hölle heiß. Den gefährlichsten Obermotz der Spielgeschichte spürst Du im Gymnastikraum auf...



THE END



Phuu... was für ein Spiel. Zur Belohnung für die galaktische Säuberungsaktion gibt's nach dem letzten Gefecht einen witzigen Abspann, der eine der seltsamsten Explosionen der Spielgeschichte zeigt. Euer Held entkommt dem Mega-Kracher in letzter Sekunde...rummst beim Abflug aber frontal gegen die Mattscheibe. (unten). Herzlichen Glückwunsch!









FACTS

Anzahl der Spieler: 1
Batterie: nein
Schwierigkeitsgrade: 7
Spielvarianten: 2

Paßwort: nein
Schwierigkeit: mittel
Continues: ja
Anzahl der Levels: 8

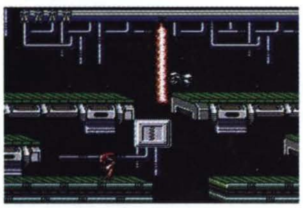
PROBOTECTOR



Neben den Gradius-Spielen und der Castlevania-Serie bilden die Probotector-Actionknaller den ältesten und erfolgreichsten Spielezyklus von Konami. Wie bei den erstgenannten Titeln leistet sich Konami über insgesamt vier Spiele keinen Patzer: Egal ob auf NES, Game Boy oder Super Nintendo sorgen die rabiaten Robot-Söldner für feuchte Joypad-Hände und anhaltenden Ballerstreß.

Probotector oder Contra?
Die "Probotectoren" gibt's übrigens nur in Europa: Im Heimatland Japan und in den USA tummeln sich statt Roboter zwei Söldner durch die Actionspiele, die dort "Contra" heißen. Bis auf die Gestalt der Helden, sowie die Titel- und Zwischenbilder sind die Spiele inhaltlich jedoch identisch.

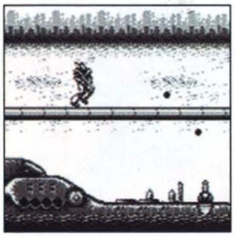
1990



Probotector, NES: Das Erstlingswerk um die beiden stählernen Recken war der Auftakt zu einer weltweit erfolgreichen Spieleserie.

Seite 38

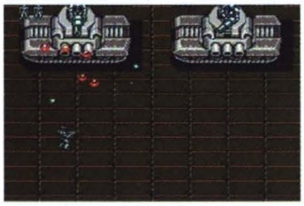
1991



Probotecor, Game Boy: Genauso spannend wie auf dem NES, grafisch, technisch und akustisch eine Meisterleistung. Nur der Zwei-Spielermodus fehlt.

Seite 37

1992



Probotector 2, NES: Einige halten es für das beste Actionspiel auf dem NES. In jedem Fall eine spektakuläre Fortsetzung zum klassischen Erstling.

Seite 40

1992



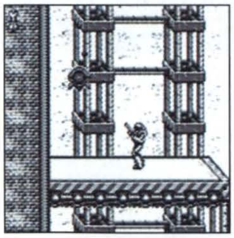
Super Probotector, Super Nintendo: Ein Spiel der Superlative. Brutale Action-Dramaturgie, knallige Effekte und ein donnernder Soundtrack mit Hollywood-Klasse.Allein ein Knüller, mit einem Mitspieler kaum zu schlagen. Ihr wißt nicht, was Adrenalin mit Eurem Körper anstellt? Spielt Super Probotector, und das Wort Action findet eine neue Definition.

Seite 42

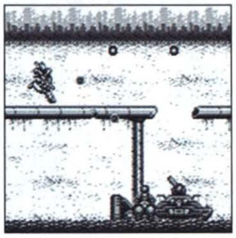
Probotector

Fünf Levels, die es in sich haben: Die Game Boy-Version von Probotector ist technisch ein kleines Meisterwerk und für Handheld-Spezialisten die ultimative Herausforderung. Der Tod lauert an allen Ecken; wer die Bewegungen seines Roboterhelden nicht im Schlaf beherrscht, hat keine Chance. Ducken, Ballern, Sprinten – mit unseren Tips haben auch Anfänger eine Chance, spätere Levels zu betreten und den Aliens mit ihrer "Schwarzen Viper" eins auszuwischen.

Level 1: Die Inselbasis der schwerzen Viper



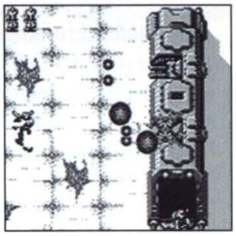
Wie immer beginnt alles ganz einfach: Ballern, ab und zu auf den Boden legen und rennen...



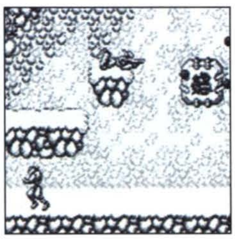
Besitzt Du den Streuschuß, brauchst Du Dich während der Liftfahrt (links) nicht zu rühren. Stell Dich links von der Mitte auf und schieß nach oben – die Gegner haben keine Chance. Bist Du auf der Brücke, solltest Du bereits zielsuchende Munition geladen haben. Schießt Du noch mit normaler Feuerkraft, mußt Du beim Auftauchen der Kampfboote in Bewegung bleiben und nach unten ballern.

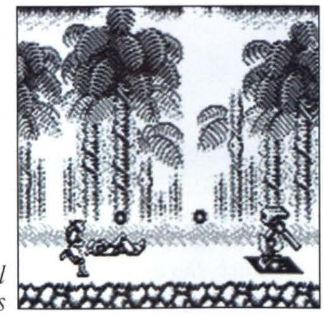
Level 2: Panzerschlacht!

Typisch Probotector: Der zweite Level überrascht Dich mit einer veränderten Perspektive. Du läufts nun von unten nach oben. Die Panzerwägen sind halb so wild, denn kaum einer ihrer Schüsse erreicht den Bildschirmrand. Dort stehst Du und läufst nach jeder Salve ballernd auf den Gegner zu.

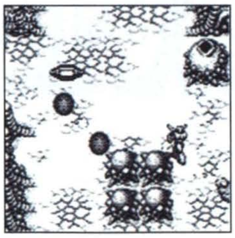


Level 3: Gefecht am Mutanten-Berg

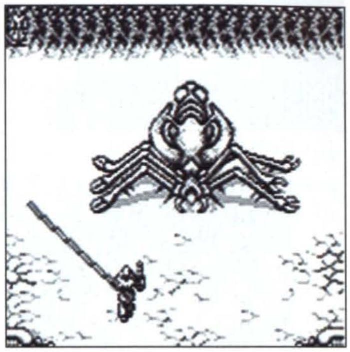




Abwechselnd geht's horizontal scrollend von links nach rechts und vertikal von unten nach oben. Achte auf jeden Deiner Schritte und darauf, daß jeder auftauchende Gegner sofort eliminiert wird. Läufst Du an den Feinden einfach vorbei, gerätst Du in eine heillose Hektik - der hereinbrechende Kugelhagel ist tödlich!



Level 4: Im Nest der Viper

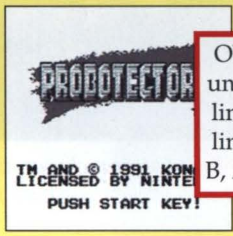


Die ausschlüpfende Brut ist schnell weggeputzt. Merk Dir jedoch, aus welchen Wandstellen die Motten krabbeln. Wenn Du eine vernichtet hast, kommt zwei Sekunden später die nächste herangewuselt. Kämpfe Dich langsam und vorsichtig voran.

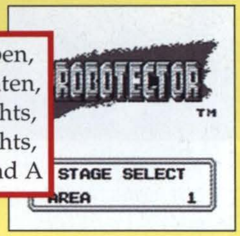
TIPS & TRICKS

Im Titelbild eingeben, die Start-Taste drücken - fertig!

Level-Anwahl



Oben, oben, unten, unten, links, rechts, links, rechts, B, A, B und A



Sound-Menü



Oben, unten, links, rechts, B und A



FACTS

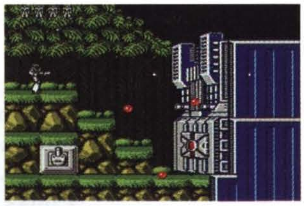
Anzahl der Spieler: 1
Batterie: nein
Schwierigkeitsgrade: –
Spielvarianten: –

Paßwort: nein
Schwierigkeit: schwer
Continues: ja
Anzahl der Levels: 5

PROBOTECTOR

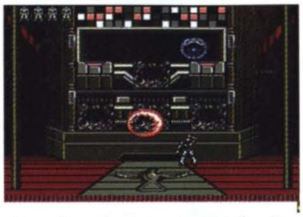
Probotector ist ein Spiel für den konzentrierten Action-Fan. Du mußt jede Sekunde aufpassen, denn die Roboter und Aliens kommen aus allen Richtungen. Stationäre Geschütze solltest Du als erstes abballern; denk aber daran, daß die mobilen Feinde wiederkehren und Dich bevorzugt von hinten angreifen. Nur schnelles Ducken und Springen bringt Dich weiter. Für Probotector brauchst Du Reflexe wie in kaum einem anderen Spiel - oder aber einen Joypad-erfahrenen Kumpel, der Dir in der Schlacht den Rücken freihält. Leider mußt Du Dir mit diesem Mitspieler aber auch die Extraswaffen teilen.





1 *Wer schon im ersten Level Probleme hat, braucht gar nicht erst weiterzuspielen. Die Salve eines großen Geschützes kannst Du mit gutem Timing überspringen (Bild links) - oder einfach auf dem Boden liegenbleiben! Beim Endgegner solltest Du am linken Bildschirmrand bleiben (rechts) und erst den Robot-Schützen, dann die automatische Wumme unter Dir (aus dem Sprung heraus) erledigen. Danach sind die drei verwundbaren Teile der Festung kein Problem mehr.*





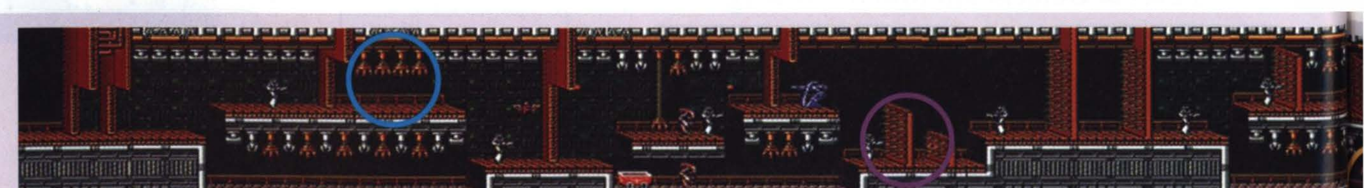
2 *Nicht erschrecken: Im zweiten Level erwartet Dich eine vollkommen neue Perspektive. Das Spielgefühl bleibt jedoch gleich – ballern, hüpfen und auf alles achten, was sich auf dem Bildschirm rührt. Meist mußt Du nicht alle Ziele zerstören; es genügt, die runde Schwachstelle jedes Raumes zu finden, ein paar gezielte Schüsse abzugeben und in die nächste Kammer weiterzuhetzen. In diesem Level ist's oft besser, wenn Du Dich unter Beschuß auf den Boden schmeißt - ein Sprung ist weniger sicher. Laßt Euch vom Kugelhagel nicht verwirren und bleibt in Bewegung, dann habt Ihr kaum Probleme bis zum Endgegner (rechts) vorzustoßen. Im Gegensatz zu seinen Kollegen in späteren Levels, verhält sich dieser noch recht zahm.*

TIPS & TRICKS

30 Leben

Im Titelbild funktioniert der folgende Cheat: Drückt das Steuerkreuz schnell nach **oben, oben, unten, unten, links, rechts, links, rechts** und dann gleichzeitig beide Feuerknöpfe (**A** und **B**) und Start.

Sollten Dir im Zwei-Spielermodus die Leben ausgehen, kannst Du Dir übrigens durch Druck auf die A-Feuertaste eines vom Mitspieler "borgen".



7 *Die erste Hälfte des siebten Levels: Mehrere neue Spielelemente machen Dir das Leben schwer. Die Stampfer folgen immer dem gleichen Rythmus. Beobachte sie und lauf dann entweder in einem Stück durch oder stell Dich unter die silbernen Stampfer.. Diese bewegen sich nicht und sind für Euch ungefährlich. Des weiteren schießen stachlige Sperren ohne Vorwarnung auf den Boden. Schnelle Spurts kannst Du also vergessen. Die Minenwägen sind als Transportmittel für faule Probotectoren zwar ganz spaßig, bringen Euch aber ansonsten nicht viel weiter. Geht lieber zu Fuß.*

3

Schon wieder ein anderer Levelaufbau. Diesmal geht's nicht nach rechts oder nach vorne, sondern nach oben. Wenn Du alleine spielst, gibt's eine Faustregel: Bleib immer in Bewegung und versuch den Wasserfall im Spurt zu erklimmen. So haben die Geschütze kaum Gelegenheit, Dich ins Visier zu nehmen. Falls Du irgendwo hängenbleibst, solltest Du die Geschütze als erstes abballern und Dich danach um die mobilen Feinde kümmern.





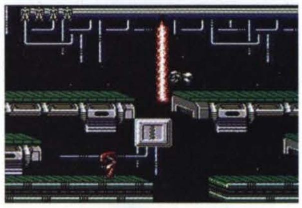
5

Jedes Geschütz, das in Sichtweite kommt, muß vernichtet werden. Im Gegensatz zum ersten Level bist Du jetzt jedoch wasserscheu und gibst beim Sturz ins kalte Wasser den Löffel ab.



6

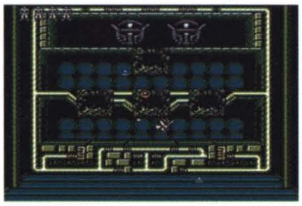
Diesen Level kannst Du nicht durchbrennen. Wechsle bei den ersten Flammensäulen die Plattform und lauf unten durch. Später mußt Du Dich langsam vorankämpfen und Dich unter jedem Feuerstrahl ducken.





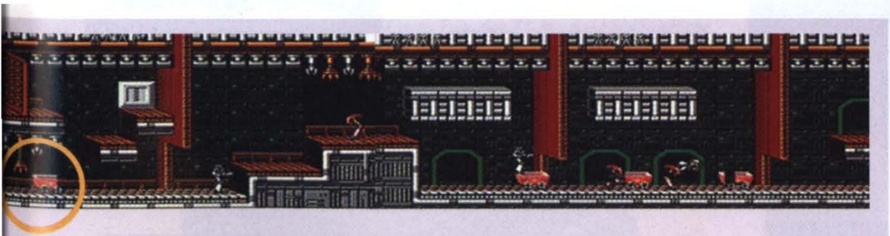
Erst ballerst Du die beiden Arme ab, dann stellst Du Dich unter den Kopf und zielst auf den Mund. Feuert der Endgegner, gehst Du einfach einen Schritt zur Seite.





4

Ähnlich dem zweiten Level, aber viel hektischer. Denk daran, daß Du auch die Rollen auf dem Boden abballern kannst. Jede Waffe hat ihren Vorteil: Besitzt Du den Laser, genügt ein Treffer, um ein Wandgeschütz zu zerstören - dafür mußt Du aber auch gut zielen. Der Endgegner ist trotz seiner hektisch wuselnden Wachen schnell besiegt. Hast Du den Endgegner gereizt (rechts), bleibst Du rechts bzw. links neben der Mitte stehen. Die Ziele vereinen sich nur an zwei verschiedenen Punkten und sind nur dort verwundbar. Den roten Schüssen des Endgegners weichst Du aus, die anderen ballerst Du ganz cool ab.

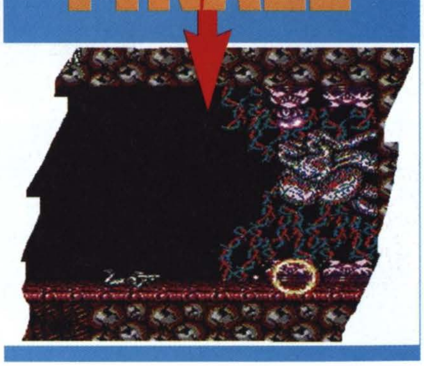


DAS ENDE?
Nach dem Level geht's erst richtig ab: Du bist tief ins Alien-Hauptquartier vorgedrungen und wirst von widerlichen Kreaturen bestürmt. Der letzte Level ist organisch, und Du bist hier definitiv nicht willkommen. Bist zum Endgegner erwarten Dich noch harte Kämpfe...





FINALE

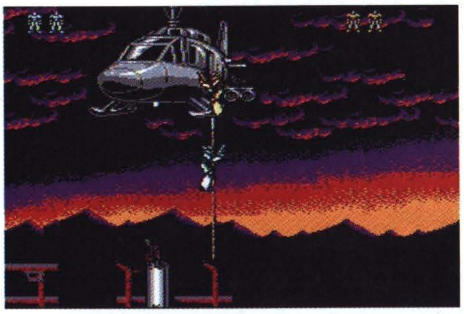


FACTS

Anzahl der Spieler: 2
Batterie: nein
Schwierigkeitsgrade: –
Spielvarianten: –

Paßwort: nein
Schwierigkeit: schwer
Continues: ja
Anzahl der Levels: 7

PROBOTECTOR II



ZU ZWEIT
...ist Teamwork wichtig. Die Partnerschaft geht bis über den Tod hinaus: Hat ein Spieler all seine Leben verloren, kann er sich durch Druck auf die A-Taste ein Leben seines Mitspielers "borgen"

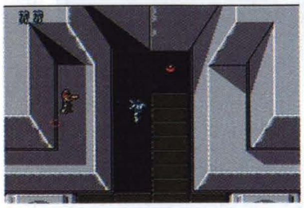
RETURN OF THE EVIL FORCES

1 *Betrachte den ersten Level als Übung, um mit Deinen Sprungtalenten und Ballerkünsten vertraut zu werden. Praktische Waffen gibt's hier ebenfalls schon zu holen. Neben den herulaufenden grünen Robotern und den gelben Ballermännern im ersten Stock, nerven dich flache Geschütze, deren Kugeln Du überspringst, und dicke Kanonen, die Du mehrmals treffen mußt.*



Achtung Kreuzfeuer: In den Ruinen vor der ersten feindlichen Basis beginnt Dein Abenteuer. Achte auf die von unsichtbarer Hand geworfenen Granaten und deren Explosion.

2 *Das Innere der Basis konfrontiert Dich mit einer neuen Perspektive: Bleib in Bewegung, da Dich die Gechütztürme mit ihrem Feuer verfolgen, und ballere jedes Ziel ab, bevor Du weiterspurtest. Achtet bei den Fahrzeugen auf den toten Winkel ihrer Geschütze. An den letzten Verteidigern vor dem Endgegner rennst Du einfach vorbei. Den Endgegner selbst, ein dicker Panzer mit ballerender Besatzung, habt Ihr schnell außer Gefecht gesetzt.*





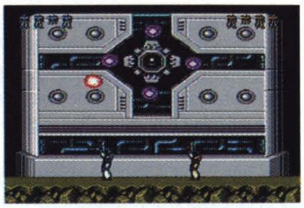
3 *Der dicke Mörser ist das erste Hindernis bei Deinem Lauf durch den Dschungel. Bleib am linken Bildschirmrand, dann trifft Dich das Geschütz nicht. Außerdem bleibt Dir im Granathagel immer noch ein ruhiges Plätzchen. Paß auf, daß Du nicht voreilig in eine Explosion marschierst, bevor sie vollständig verpufft ist. Danach wartet ein Geschütz am Boden auf Dich, dessen Kugeln Du überspringst. Hast Du das geschafft, mußt Du nur noch die Roboter überleben, die aus dem Laub auf Dich herabspringen. Ab der Levelmitte stiefelst Du durchs Wasser – wenn Du untertauchst, können Dich die Feinde nicht treffen.Während Du durch den Wald läufst, solltest Du im 45 Grad-Winkel nach oben ballern, um herabspringende Feinde zu treffen. Dem Mittelgegner kann man übrigens auf den Deckel steigen – dort kommen seine Zick-Zack-Schüsse nicht hin. Außerdem bist Du auch flach auf dem Boden ausgestreckt vor seinen Kugeln sicher – vorausgesetzt Du bleibst ein paar Zentimeter von ihm entfernt.*







Mittelgegner: Babalu, die sechsbeinige Metall-Spinne.



Beim Endgegner ist der Fächerschuß die beste Waffe. Jetzt bloß nicht springen!

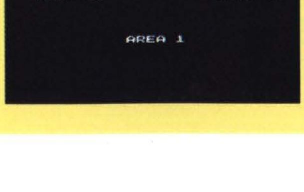


Die Musikstücke dieses Actionspiels sind hörenswert: Haltet im Titelbild beide Feuertasten gedrückt und drückt Start - ein Soundmenü erscheint.

DER GUTE TON

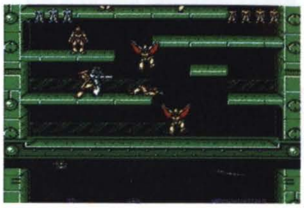
TRICK: 30 LEBEN

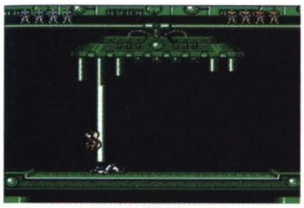
Drücke im Titelbild das Steuerkreuz nach rechts, links, unten und oben, dann A und B - Die Anzahl Deiner Leben hat sich verzehnfacht!



4 Es geht aufwärts: Auch im Herzen der Alienbasis ist der Fächerschuß die beste Waffe – auf halbem Weg nach oben kannst Du Eine einkassieren. Spielst Du mit einem Kumpel, haltet Ihr Euch gegenseitig die hitzesuchenden Raketen vom Leib.







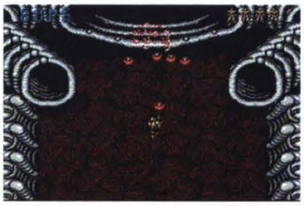
Beim Endgegner ist wieder mal der Fächerschuß angesagt: Baller Dir einen sicheren Standort in der Mitte des Feindes frei und mach ihn von dort aus fertig.



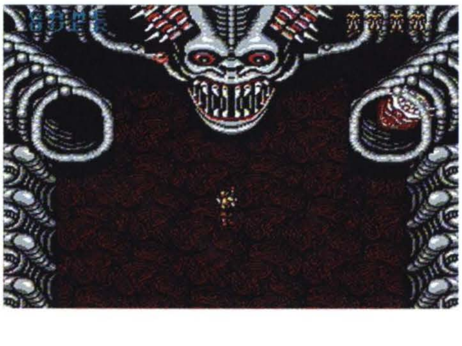


5 In der Mittes des Klippen-Levels gibt's wieder einen Fächerschuß. Schwerer Steinschlag versucht Dich hier aus der Bahn zu werfen - abschießen kannst Du die Felsen nicht. Die Geschütze am Ende vernichtest Du von hinten. Der Endgegner wirft Totenschädel nach Dir – ballere sie ab und und ziel dann auf sein blinkendes rotes Auge. Den Feuerkugeln mußt Du ausweichen, denn sie sind unzerstörbar.

6 Der sechste Levellebt; die kleinen Monster greifen im Rudel an, sind aber recht langsam – vernichte sie mit dem Fächerschuß. Schießt Du auf die Riesen-Mäuler, teilen sie sich!



Bleib beim Endgegner (unten) immer in der Mitte des Bildschirms und ballere auf den Kopf und die auftauchende Riesenschlange. Ist letztere wieder verschwunden, mußt Du aus nächster Nähe direkt auf das Maul des Endgegners feuern. Achte dann jedoch auf die Krabbeltiere.





Um die Pflanzenmonster (rechts unten) zu besiegen, mußt Du immer auf Distanz bleiben. Den Fächerschuß gibt's nach der Levelmitte, sobald Du aus dem organischen Tunnel fällst – ballere sofort nach rechts.







Der gespenstische Endgegner des siebten Levels ist an der Öffnung im Brustkorb verwundbar, die beste Waffe gegen ihn ist der Fächerschuß.

FINALE

Die Feindes des letzten Levels bieten Dir einen Vorgeschmack auf "Super Probotector", den dritten Teil der Probotector-Saga. Doch keine Panik: Wer soweit vorgedrungen ist, wird auch den letzten Level mit seinen hitzesuchenden Geschoßen und den wild anstürmenden Alienhorden überleben. Du mußt oft aus dem Salto nach unten feuern, um die roten Aliennester auszuheben. Viel Glück – und steigt dem Endgegner ruhig auf die Füße...





Selbst wenn Du den letzten Endgegner (oben) besiegst, wird er im dritten Teil, Super Probotector, zurückkehren.

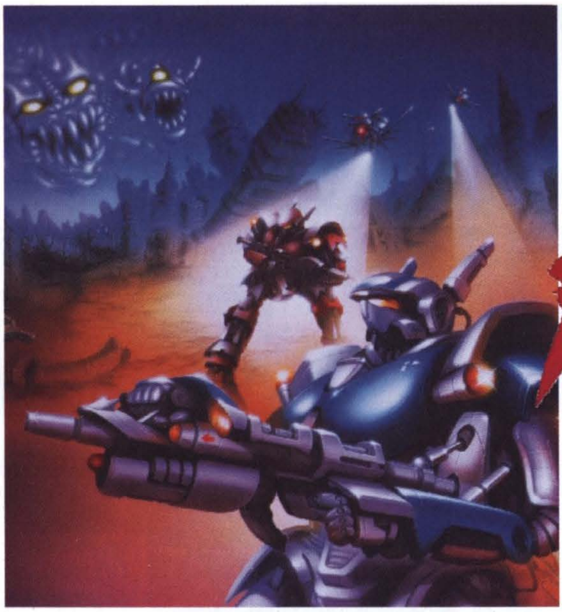


FACTS

Anzahl der Spieler: 2
Batterie: nein
Schwierigkeitsgrade: –
Spielvarianten: –

Paßwort: nein
Schwierigkeit: schwer
Continues: ja
Anzahl der Levels: 8

SUPER NINTENDO



SUPER PROBOTECTOR ALIEN REBELS

Die Aliens sind zurück! Den neuesten Teil der Action-Saga gibt's nur für das Super Nintendo - er ist der Höhepunkt in der Karriere jedes Alien-Jägers. Um "Super Probotector: Alien Rebels" zu einem Spiel zu machen, das der 16-Bit-Hardware würdig ist, nahmen die Programmierer die dramatischsten Momente der vorangegangenen Teile, ergänzten die Handlung durch neue Einfälle und Feinde, pinselten Grafik in düsteren Endzeitfarben und komponierten einen Soundtrack, der die Musik anderer Spiele zum Piepsen des Radio-Weckers degradiert. Super Probotector ist ein Balleropus, daß sich in jedem Level von einer anderen Seite zeigt. Es gibt Hochgeschwindigkeitsfahrten und Kletterpartien in schwindelerregender Höhe, mal rumpelst Du im Kampffahrzeug durch die Landschaft, mal hangelst Du Dich am Drahtseil über züngelnde Flammen. Auf den folgenden Seiten lernst Du die spannnendsten Moment in Wort und Bild kennen.

1 STRASSEN IN FLAMMEN







Schon im ersten Level ist Deine volle Konzentration gefragt. Schnapp Dir gleich zu Beginn die Extrawaffen und das Schutzschild und wirf Dich auf den Boden, sobald die Mini-Geschütze auftauchen. Spielst Du Super Probotector auf dem Medium- oder dem Hard-Schwierigkeitsgrad, greifen Dich die Hunde aus dem Hintergrund an (Bild oben). Sei auf der Hut, sobald Du an ihnen vorbeigelaufen bist - Du kannst Sie überspringen oder Dich schnell umdrehen und ballern. Bei den Festungen (Bild Mitte) machst Du als erstes den Wächter ganz oben fertig, dann schaltest Du die beiden Kanonen aus. Beim Mittelgegner (Bild unten), kannst Du rechts stehenbleiben und ballern. Dir wird nichts passieren.



3 ÜBER DER WAFFENFABRIK

Durch diesen Levelabschnitt hindurchzuhetzen ist tödlich. Laßt Euch Zeit und räumt einen Feind nach dem anderen von der Bildfläche. Auch die Sprünge über die beiden Abgründe solltest Du konzentriert ausführen – schon viele Kämpfer bezahlten ihre Eile mit einem Sprung, der sie die andere Seite um Millimeter verfehlen ließ. Nutzt die Stahlträger, um souverän über den Dingen zu hängen, und ballert die rollenden Geschütze von oben ab. Die besten Waffen sind hier der Flammenwerfer oder der Fächerschuß. Spielst Du mit einem Partner, ist Rücksicht geboten.







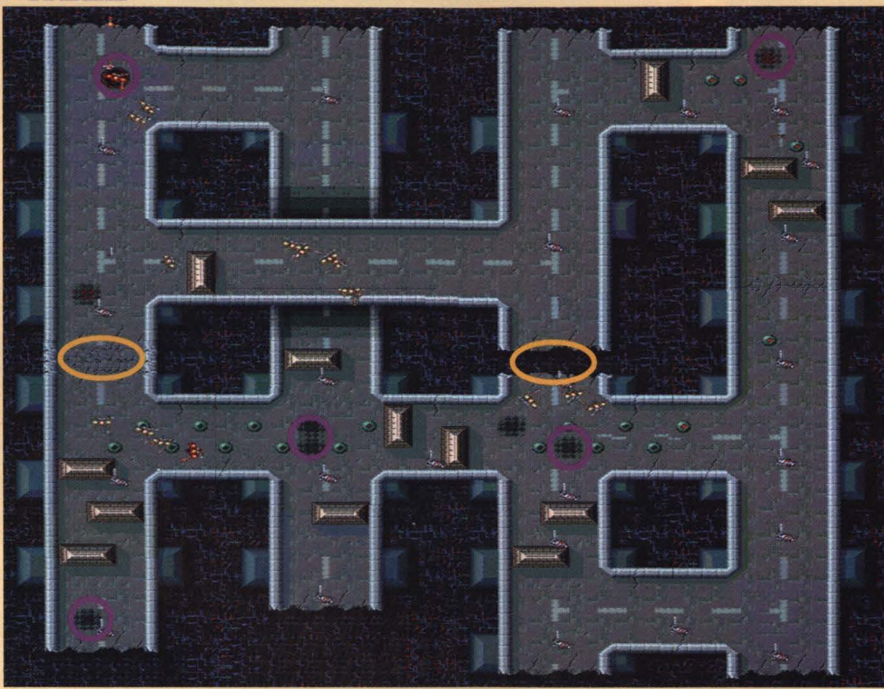
Der Bomber (Bild oben) ist harmlos, leitet aber ein flammendes Inferno ein. Ab jetzt ist jede Berührung des Erbodens tödlich. Die Flammenbälle (Bild unten) kannst Du abschießen - Du kannst Dich aber auch einfach im richtigen Moment darübehinweghangeln. Alle anderen Feuer- und Flammenhindernisse sind unzerstörbar. Wenn Extras auftauchen, schießt Du nach oben. So mußt Du nur stehenbleiben, um die Waffe automatisch einzusacken.



Der Endgegner hat eine Menge Waffen auf Lager. Bleib am linken Bildschirmrand, dann erwischt Dich der ausfahrbare Kopf (Bild) nicht.

2 HIGHWAY TO HELL

Fünf Kuppelverteidiger bewachen den alten Highway. Um sie schnell auszuschalten, sind durchschlagskräftige Waffen (z.B. das Schmettergewehr) geeignet. In der zweiten Hand hältst Du am Besten den Flammenwerfer, mit dem Du durch die Mauerstücke hindurchschießt - das können Deine Feinde nicht. Die orange markierten Stellen brechen Dir unter den Füßen weg, hinterlassen aber einen schmalen Steg. Stell Dir diese Brücke mit den seitlichen Tastern gerade, bevor Du drüber spurtest. Wenn Du alle Kuppelverteidiger (mit einem lila Kreis markiert) ausgeschaltest hast, taucht der Endgegner auf. Bekämpf ihn mit dem Flammenwwerfer. Im Zwei-Spieler-Modus stürzt sich der Endgegner abwechslend auf Dich und Deinen Freund.

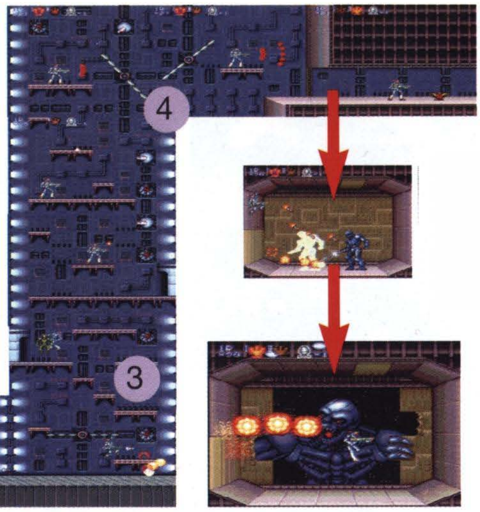


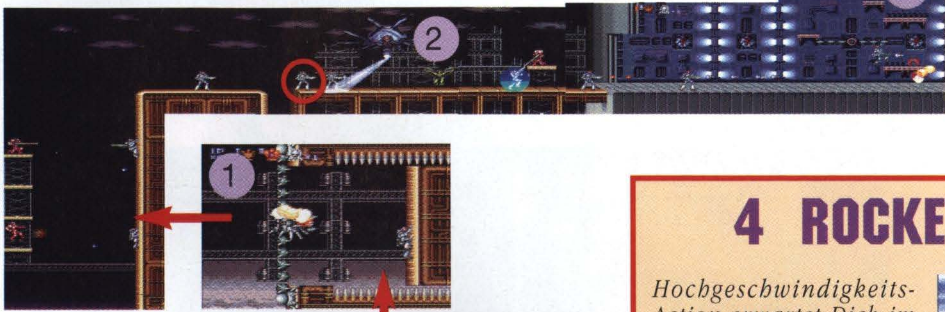


Die Gigafliegen sind eigentlich kein Problem: Beweg Dich beharrlich nach vorne und laß die Waffe kreisen, sobald Dich zuviele der lästigen Killerinsekten umkreisen. Solltest Du gekrallt werden, kannst Du Deinen Häscher abschießen. Achte aber darauf, daß Du Dich oberhalb eines Stahlträgers befindest, sonst läßt Dich die sterbende Gigafliege in den Abgrund stürzen. Besitzt Du einen Flammenwerfer, kannst Du den Mittelgegner besiegen, ohne den Stahlträger zu verlassen. Hast Du eine andere Waffe, mußt Du Dich an die Metall-Arme des Roboters hängen und von unten in das rote Auge des Gegners feuern. Paß auf den Bohrer auf (rechtzeitig abspringen) und auf die kreisenden Arme, sobald der Gegner explodiert - der zerstörte Mittelgegner kann Dich noch im Fall vom Stahlträger putzen!

3 ÜBER DEM SMOG

Wenn der zweite Mittelgegner (1) besiegt ist, beginnt ein Aufstieg in schwindelerregende Höhen. Achte auf die Schützen links. Beim dritten Zwischengegner, sammelst unbegrenzt Punkte (und Extraleben!) solange Du an der markierten Stelle (2) stehenbleibst und eifrig ballerst. Spielst Du zu zweit, muß Du Dich beim Aufstieg (3) präzise auf Deinen Partner abstimmen. Sollte einer nicht mitkommen, verliert er ein Leben. Räume von jeder erklommenen Stufe aus alle Geschütze ab und springe erst dann weiter. Die Stahlträger (4) rotieren nicht mit der gleichen Geschwindigkeit, können aber kaum verfehlt werden. Bei den Terminatoren bleibst Du an der Decke und an den Wänden hängen und immer in Bewegung. Ballere erst mit zielsuchenden Raketen; sobald der Große auftaucht, mit einer kräftigeren Wumme.





Das Stahl-Monster (rechts) macht Dir den Aufstieg zur Hölle. Bewege Dich mit ihm mit und zerstöre jeweils zumindest eine seiner Raketen.



4 ROCKET RANGER

Hochgeschwindigkeits-Action erwartet Dich im vierten Level. Den ersten Angriff im Tunnel überlebst Du, indem Du Dich ganz rechts postierst und beharrlich nach oben ballerst. Wieder am Tageslicht, greifen Dich Söldner mit Jetpack an (oben). Taucht zudem der Mini-Panzer auf (rechts), mußt Du nur ballern und ab und zu aus dem Sattel springen. Die Geschoße des Panzers sind übringens zerstörbar.



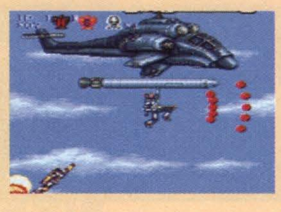


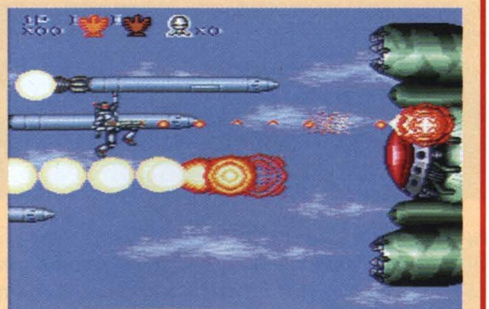
Ein tieffliegendes Riesenraumschiff streift Deinen Helm! Die Mörser kannst Du abballern, die Lasergeschütze wiederstehen jedoch jedem Angriff. Stell Dich jeweils zwischen ihre Strahlen. Wirklich gefährlich ist die Feuer-Kanone (unten). Spring', sobald Sie ihren Flammenteppich über den Asphalt legt.







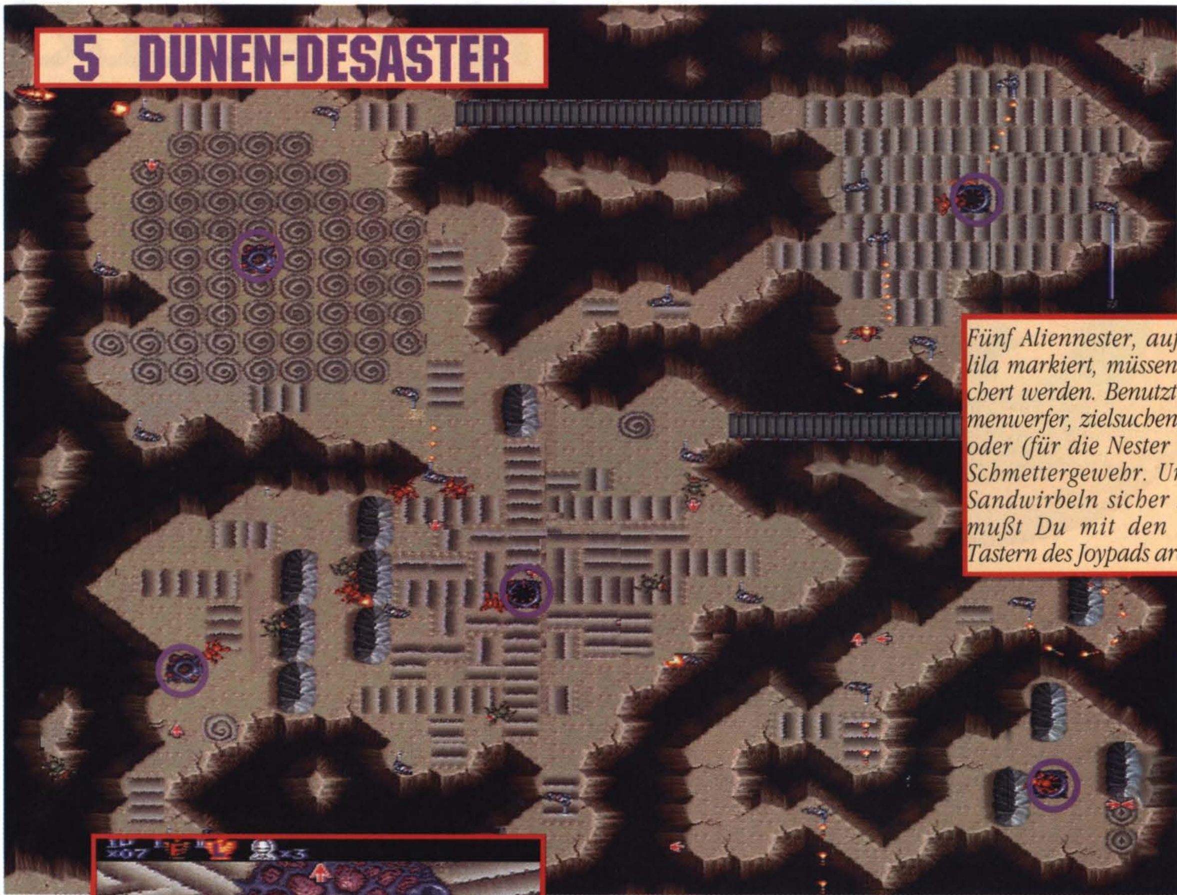




Nach dem Raumschiff und einem weiteren Mittelgegner nimmt Dich der Hubschrauber mit zum Endgegner des Levels. Unterwegs greift Dich ein gefährlicher Predator an. Folge seinen Bewegungen mit der Waffe und ballere was das Zeug hält. Sollte es ihm trotzdem gelingen, sich am Hubschrauber festzuhängen, mußt Du auf der Hut sein: Er wirft einen Shuriken - spring drüber und eröffne sofort wieder das Feuer. Hast Du ihn besiegt, fliegst Du im Raketenschwarm zum Boss.

Eine Faustregel: Je höher und je weiter links Deine Trägerrakete fliegt, desto sicherer bist Du.

5 DÜNEN-DESASTER



Fünf Aliennester, auf der Karte lila markiert, müssen ausgeräuchert werden. Benutzt den Flammenwerfer, zielsuchende Raketen oder (für die Nester selbst) das Schmettergewehr. Um auf den Sandwirbeln sicher zu stehen, mußt Du mit den seitlichen Tastern des Joypads arbeiten.



Solange sich der Untergrund ruhig verhält, läßt sich der Endgegner ohne Probleme bekämpfen. Hast Du ihn etwas demoliert, wird das Schlachtfeld zum Karussell. Benutze die seitlichen Taster, um auf den Obermotz zu zielen. Achtung: Laß Dich nicht von den Extras locken, die auf seinem Panzer liegen (Bild oben).

6 FINALE





Im letzten Level erwartet Dich der Rest der Alienbrut, vier Mittelgegner und schließlich der bösartige Red Falcon. Hier erlebst Du die tollsten Überraschungen – wir wollen Dir den Spaß nicht nehmen und zeigen deshalb nur, was auf den ersten Metern abgeht. Denk jedoch dran, daß nur echte Helden auf dem härtesten Schwierigkeitsgrad in den vollen Action-Genuß kommen.

TIPS & TRICKS



Klar macht es Spaß, mit zwei Waffen gleichzeitig durch die Gegend zu ballern. Trotzdem solltest Du es nicht tun: Wenn Du nun getroffen wirst, sind beide Wummen futsch!

FACTS

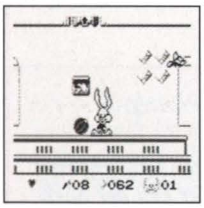
Anzahl der Spieler: 2
Batterie: nein
Schwierigkeitsgrade: 3
Spielvarianten: –

Paßwort: nein
Schwierigkeit: einstellbar
Continues: ja
Anzahl der Levels: 6



Buster Bunny und seine Freunde erleben an der Looniversity-Schule in ACME Acres aberwitzige Abenteuer im Kampf gegen den verzogenen Widerling Montana Max. Die erfolgreiche Fernsehserie findet jetzt auch auf Deinem Game Boy, NES, Super Nintendo und Mega Drive statt.

1991



Babs´ big break, Game Boy: *Bei Proben in einem alten Theater gerät Babs Bunny in große Gefahr. Buster, Hampton und Plucky ziehen los, um ihr zu helfen.*

Seite 61

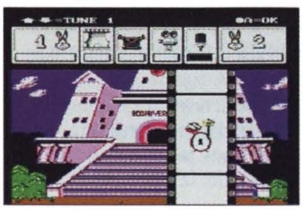
1993



Buster busts loose, Super Nintendo: *Buster im Dauereinsatz: In sechs verschiedenen Welten rettet der kleine Hase seine Freunde.*

Seite 53

1993



Cartoon Workshop, NES *Mit diesem Spiel wirst Du zum Regisseur: Stelle deine eingenen Toons-Filme her und laß Buster und Co. witzige Situationen erleben.* *Seite 60*

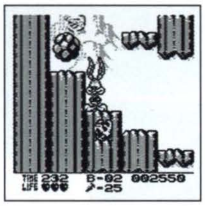
1991



Tiny Toon Adventures NES: *Der Bösewicht Montana Max hat die arme Babs entführt. Dizzy, Buster, Plucky und Hampton wollen sie retten.*

Seite 58

1993



Montana´s Movie Madness, Game Boy: *Im Winter ´93 kommt das zweite Toon-Adventure für das Handheld*

Seite 62

1993



Trouble in Wackyland, NES: *Das zweite Abenteuer verschlägt Buster und seine Freunde in Montanas Vergnügungspark.*

Seite 59

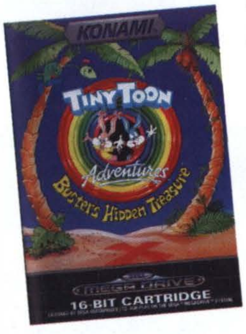
1993



Buster´s hidden treasure, Mega Drive: *Montana Max hat eine Schatzkarte gemopst - zusammen mit Buster machst Du Dich auf die Suche.*

Seite 47

Buster´s Hidden Treasure



Beim Aufräumen der Looniversity entdeckt Buster Bunny eine geheimnisvolle Schatzkarte, die ihm aber Montana Max sogleich entwendet. Um den Bösewicht und den Schatz zu finden, machst Du Dich gleich auf die Verfolgung. Außerdem mußt Du Deine Freunde aus der Hand des verrückten Wissenschaftlers Dr. Gene Splicer befreien, der mit einem Helm die Gedanken von Dizzy, Plucky, Furrball und Hampton kontrolliert. Deine Reise führt durch über zwanzig Levels auf vier Kontinenten – hälst Du die Augen offen, sind viele Geheimlevels und Bonusräume zu finden. Im Land der Maschinen triffst Du schließlich auf Montana Max. Erst wenn er besiegt ist, kannst Du den Schatz heben.

Paßwörter

Grasland: Endgegner

HBWG DLLD DDWD LDLD DDTT



Weiche Dizzy aus und hüpfe Dr. Gene Splicer mehrmals auf den Kopf. Er bewegt sich im Kreis zwischen den Ästen – sei ihm immer einen Schritt voraus und Du hast keine Probleme, den Wissenschaftler zu bezwingen.

Wald: Endgegner

QNWW QLDL DDWW BLDL LDVG



Bleibe möglichst weit von Furrball entfernt und achte darauf, wann Splicer aus den Kisten herauskommt – bleibst Du immer auf der obersten Kiste, erwischst Du den Bösewicht am rechten Rand.

Höhle: Endgegner

BJQQ QQGD DLWQ WQDL LLXQ



Achte auf Plucky und besonders auf die herunterfallenden Steine. Hast Du den Steinschlag überstanden, kannst Du in der Mitte des Bildschirms Splicer leicht erwischen.

Lavawelt: Endgegner

XQWW QWWG DLWW QWWL LDNP



Halte Dich möglichst auf den obersten Plattformen auf und weiche Super-Plucky aus. Splicer kommt von selbst und kann schnell besiegt werden.

Piratenschiff:

BJQQ QQQB LLQQ QQQK DDNZ



Erst wenn Montana Max besiegt ist, erhälst Du den Schatz. Achte auf die fehlenden Bodenteile und halte Dich in der Mitte des Bildschirms auf, um Montana auf beiden Seiten erwischen zu können.

Eiswelt: Endgegner

YQBB TZZW ZGBB TZZW ZDMR



Der Eisgegner sollte kein Problem darstellen, solange Du Dich auf der Kiste hältst. Die Maschinenwelt erreichst Du mit dem Paßwort PKWW QWQQ ZKWQ WWWW ZGDY.

Die Schatzkarte

In der Grotte wachen Drachen und viele Wassertiere über den Weg zum rettenden Ausgang



Im Piratenschiff erwartet dich Montana Max im Kampf um den Schatz.

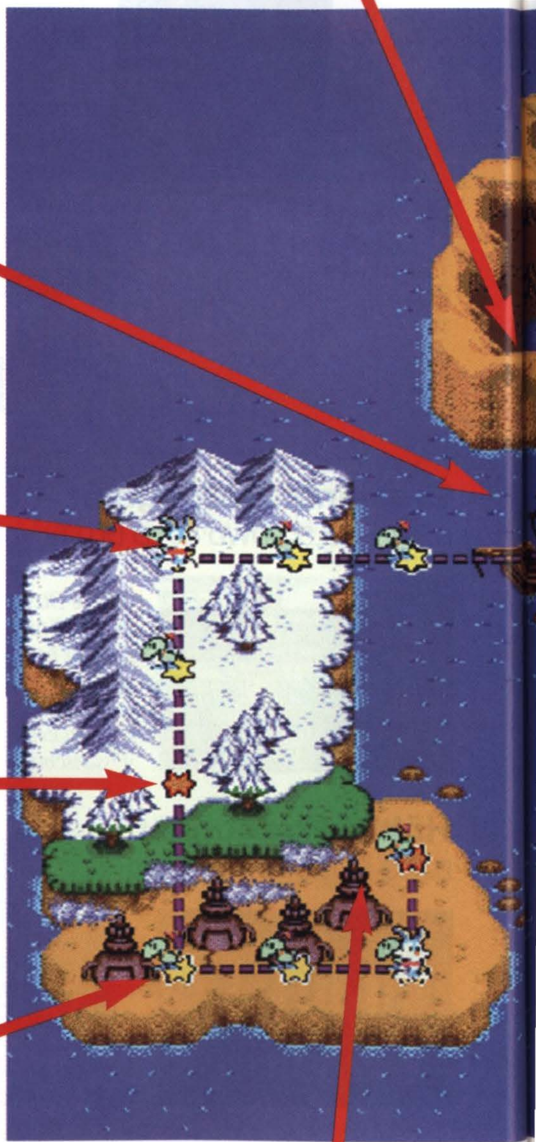


Das Geisterschiff hält viele unangenehme Überraschungen für dich bereit.





Die malerische Eiswelt bevölkern Schneemänner und viele Doppelgänger von Arnold.



Erneut hat Dr. Gene Splicer einen deiner Freunde in seine Gewalt gebracht.

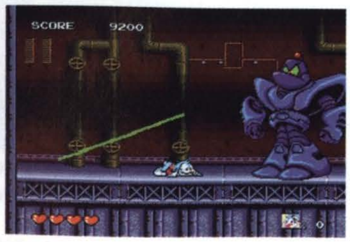


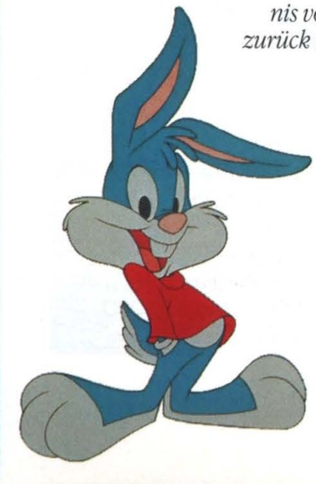
Die Maschinenwelt ist das letzte Hindernis vor dem Weg zurück nach ACME Acres.



Die Endgegner im Land der Maschinen sind Elmyra und ein gigantischer Roboter.









Als Super-Ente verkleidet, tritt Plucky gegen Dich in den Lavahöhlen an.



Kleine Feuerwesen und häßliche Monster wohnen in der ungastliche Lava-Welt.



Dr. Gene Splicer hat wieder zugeschlagen: Max´ Verbündeter will Dich mit allen Mitteln aufhalten.





Nur Aufzugsysteme helfen Dir in den verwinkelten Höhlengängen weiter.



Auch der kleine Furrball ist der Macht des verrückten Wisssenschaftlers zum Opfer gefallen.



Schwungvolle Seilabfahrten machen die Wälder zu einem tollen Erlebnis für den kleinen Hasen.



Die abenteuerliche Suche nach dem Schatz beginnt zwischen grünen Wiesenlandschaften.



Dr. Splicer kontrolliert die Gedanken von Dizzy Devil. Befreie Deinen Freund aus der mißlichen Lage.

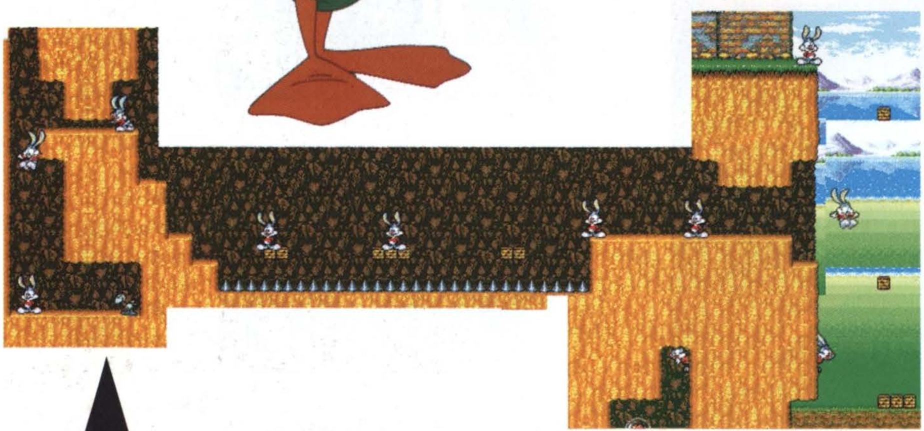
Versteckte Geheimgänge, Extras und Bonuslevel

Die Graswelt





Bereits in der Wiesenwelt findest Du massenweise versteckte Gänge, wo Extraleben, Herzen und Diamanten auf den Entdecker warten.





Der zweite Abschnitt der Graswelt hat bereits zwei Ausgänge. Der unterirdische ist hier aufgezeichnet, den anderen findest Du, wenn Du Buster einfach nach rechts durch den Level steuerst.



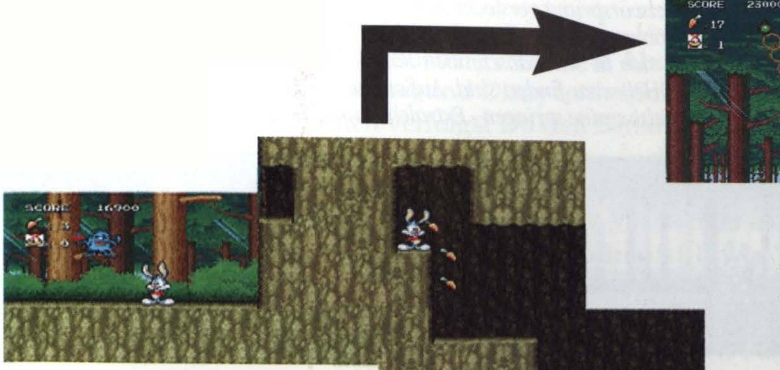
Hast Du den Alternativ-Weg eingeschlagen, kannst Du Buster in das erste Bonuslevel führen. Während der Hase den Ausgang erreicht, indem er auf den Plattformen durch die Luft springt, kommst Du in den Bonuslevel, wenn Du Buster einfach an den rechten Rand des Abschnitts steuerst. Der Regenbogen ist der Eingang zum Extra-Paradies.



An den Ohren hängend sammelt Buster viele Möhren und Zusatzleben ein. Unten wartet Gogo Dodo auf Dich.

Der verzauberte Wald





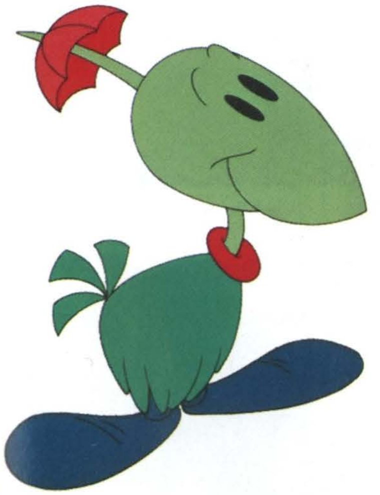


Der zweite Waldabschnitt hat wieder zwei Ausgänge zu bieten: Unterirdisch erreichst Du den einen, während ein zweiter Gogo auch am rechten Ende der Oberfläche auf Buster wartet. Besonders achtgeben solltest Du auf Tomaten-werfende Waldgeister und herumflatternde Eulen.









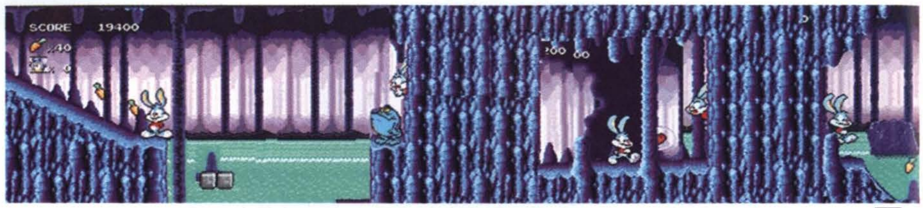
Links neben den rollenden Plattformen verbirgt sich ein weiteres Bonusspiel. Diesmal schwimmt Buster durch die Kanäle von Wackyland und sammelt Möhren. Wenn Du keinen der Dodos berührst, erhälst Du ein weiteres Extraleben. Wenn Du zurückkehrst, solltest Du darauf achten, nicht von den rollenden Plattformen herunterzufallen - der Boden ist mit spitzen Stacheln besetzt, die ein Bildschirmleben kosten. Wie Du oben siehst, befindet sich der Ausweg rechts unten in einer Höhle.

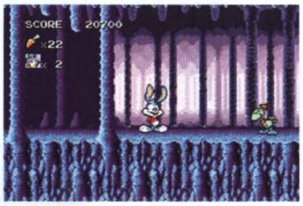
Die Toon-Höhlenwelt



Die erste Höhlenwelt hat ebenfalls zwei Ausgänge. Hinter dem dicken Frosch auf dem Felsvorsprung versteckt sich ein unsichtbarer Durchgang in der Wand. In den Höhlengängen solltest du andere Wände ebenfalls erforschen - nicht selten finden sich in Seitenabschnitten Räume, wo lebenswichtige Herzen und andere kleine Helfer zu finden sind. Außerdem solltest Du mit einem Doppelsprung in hohe Felskamine springen - Extraleben und Herzen belohnen den Sucher.







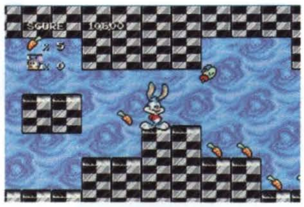


Bei der zweiten Lavafontäne führen Wege nach links und rechts zu zwei verschiedenen Ausgängen. Der Weg nach rechts erweist sich als einfacher, weil der folgende Abschnitt leichter ist, als der hektische Ritt auf einem steigenden Lavasee, der dich im Alternativ-Level erwartet. Beide Spielstufen führen zum Endgegner - Dr. Gene Splicer und Super-Plucky.













Weitere Bonusstufen findest Du in der Lava-Welt, in den Felsplattformen der Grotte und schließlich in der zweiten Maschinenwelt. Insgesamt kannst Du in drei verschiedenen Levels dein Glück versuchen – am Hasenohr gleitend, auf Sprungfedern und schließlich schwimmend in wassergefüllten Gängen.



FACTS

Anzahl der Spieler: 1
Batterie: nein
Schwierigkeitsgrade: –
Spielvarianten: –

Paßwort: ja
Schwierigkeit: mittel
Continues: ja
Anzahl der Levels: 32

Buster Busts Loose



In sechs Welten erlebt Buster gefährliche Abenteuer: Die Looniversity muß von Rabauken befreit und Dizzy in der Schulkantine gefüttert werden. Im wilden Westen verfolgst Du den Bankräuber Montana Max auf einem führerlosen Zug, Über den Wolken sucht Buster ein verlorenes Buch für Furrball und im ACME-Stadion steht ein wichtiges American-Football-Match an. Hast Du das Geisterhaus überstanden, in dem Dr. Gene Splicer sein Unwesen treibt, kämpfst Du im Weltraum mit kleinen Robotern, und dem als Darth Vader verkleideten Plucky Duck. In fünf Bonusrunden sind etliche Extraleben zu verdienen: Mit Furrball wird eine Runde Squash gespielt, Plucky empfängt Dich beim Bingo, und Babs rennt durch ein Labyrinth, in dem Dir Elmyra und Arnold auf den Fersen sind.

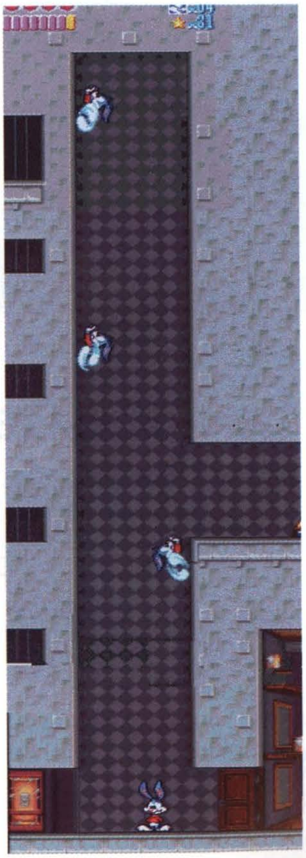
Level 1: Looniversity



Gutes Timing ist hier gefragt: Falle keinesfalls in die Zwischenräume.

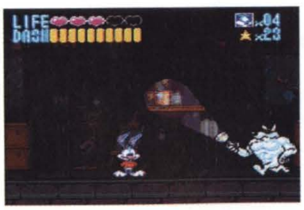


Präge Dir die Position der Mäuse ein und weiche mit Sprüngen aus.



Nachdem Du Arnold, den Hausmeister, bezwungen hast, kannst Du im Gang rechts vom Aufzug noch einige Extras kassieren. Neben einer Energie-Möhre ist in einem verdeckten Gang oben rechts ein Zusatzleben versteckt. Mit einem kurzen Sprint und etwas Timing kassierst Du ein leichtes Extraleben.

Hast Du Dizzy erreicht, solltest Du Dich an den unteren Ausgang rechts stellen, sobald der tasmaische Teufel zu wirbeln beginnt. Bleibe unten und füttere Dizzy, wenn er auf der ersten Etage des Förderbandes ankommt(ganz rechts).



Arnold kommt mit Tempo angerannt nach dem ersten Treffer solltest Du einen Salto nach dem anderen schlagen , um den Hausmeister zu besiegen.



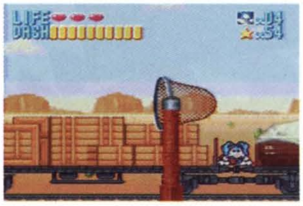


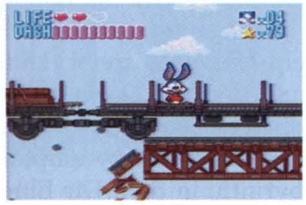


Level 2: Wilder Westen



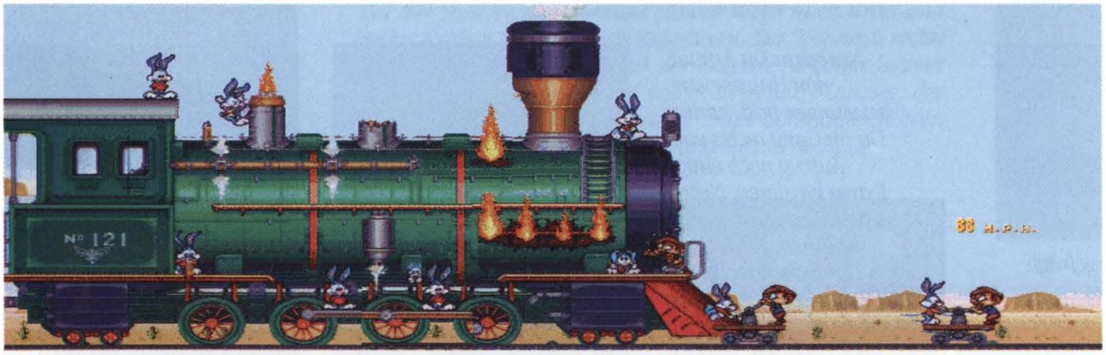








Zögern ist auf dem Western-Express fatal – springe und laufe, sobald die nächste Plattform in Sichtweite kommt.



Level 3: Geisterschloß






Vor dem letzten Treppenhaus kannst Du Dich entscheiden: Rollst Du die Kugel nach links, findest Du eine Möhre zum Auffüllen der Energie. Rollst Du die Kugel nach rechts, findest Du an der äußeren Wand des Leitergebäudes ein weiteres Extraleben.




Um Babs´Freund aus der Gewalt des verrückten Wissenschaftlers Dr. Gene Splicer zu befreien, mußt Du die Schraubenmuttern in Richtung der Maschine zurückkicken. Bleibe immer so weit von dem Apparat entfernt, daß Du ihn noch sehen kannst. Weiche den Glühbirnen aus und wechsle die Seite, sobald das von Splicer gesteuerte Monster auf Dich zukommt.



Level 4: American Football



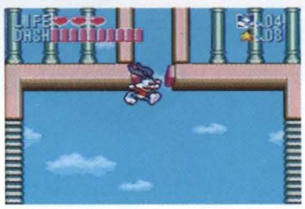





Beim American Football hast Du vier Versuche, um 10 Yards Feldgewinn zu erzielen, um weitere vier Versuche zu erhalten. Du hast zwei Möglichkeiten, die Distanz zu überwinden: Lauf- oder Paßspiel. Ein Paß bringt großen Feldgewinn, ist aber unsicher, weil Du leicht die Stelle zum Fangen des Balles verpaßt. Deshalb solltest Du immer auf das Laufspiel vertrauen, das zwar im Schnitt weniger Yards bringt, aber erheblich sicherer in Richtung der gegnerischen Endzone führt.

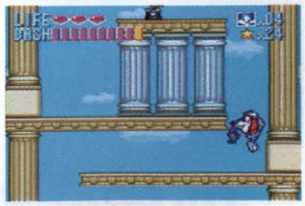
Level 5: Über den Wolken







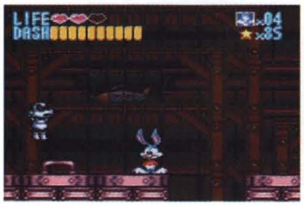


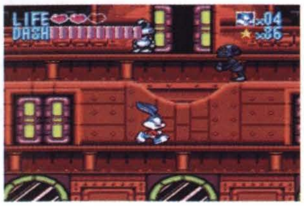
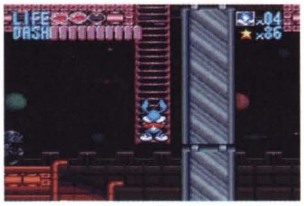


Um gefahrlos von Ballon zu Ballon zu gelangen, solltest Du möglichst früh auf die Seifenblasen springen. Hast Du die zerplatzenden Luftballons erreicht, findest Du auf dem obersten Ballon ein weiteres Extraleben.

Im Riesenflipper aktivierst Du die durchsichtigen Paddles, indem Du alle Bälle berührst. Erst dann öffnet sich auch der Ausgang an der Decke, durch den Buster in das Himmelshaus gelangt.
Hier ist Schnelligkeit der wichtigste Faktor – ein Fehltritt, und Buster verpaßt die nächste Wand, um nach oben zu rennen.

Level 6: Krieg der Sterne





Um in den unteren Gang zu gelangen, ist ein Schlüssel nötig. Den findest Du, wenn Du die rechte Leiter des Raumschiffs nach oben kletterst und nach links gehst. Eine Luke, aus der Roboter fallen, ist das einzige Hindernis. Mit dem Schlüssel gehst Du wieder an die Luke am linken Rand des Raumkreuzers.



In dem unteren Gang ist rechts der Schalter, mit dem Buster den Laserstrahl aktiviert..

Sobald der Laserstrahl eingeschaltet ist, muß Buster sprinten, um rechtzeitig vor dem Verlöschen des Lasers nach rechts zu gelangen.





Um die Metallkugel zu beseitigen, betätigt Buster mehrmals die Schalter an der Decke und am Boden.



Stelle Dich hinter diese Wände, um den Photonenschüssen aus dem Weltraumfriedhof auszuweichen.



Letzte Gelegenheit: Der Roboter läßt so viele Sterne fallen wie Du benötigst, um weitere Leben zu ergattern

Achte besonders auf die herumfliegenden Roboter und durchquere diese Gänge möglichst schnell.



Plucky Vader - der Schrecken der Galaxie



Plucky, der letzte Endgegner, rückt mit einer gigantischen Kanone an.Weiche den Strahlen aus und treffe Plucky, der am Steuer sitzt. Sobald Du ihn erwischst, gerät die Kanone außer Kontrolle und trifft den Enterich. Wiederhole den Vorgang, und auch dieser letzte Gegner ist schnell geknackt.



Ende gut, alles gut...

Nach dem Sieg über Plucky erwartet Prinzessin Babs den Helden. Auch der Enterich findet sich ohne seine Maske zum großen Finale dieses Tiny-Toon-Adventures ein.





Während die drei noch damit beschäftigt sind, die Ovationen des Publikums entgegenzunehmen, ist Kollege Dizzy schon dabei, die Kulissen abzubauen.

Bonusrunde: Das Glücksrad

Wähle im Paßwort-Bildschirm Elmyra, Shirley und Furrball an. So kannst Du vor dem Spiel bereits alle Bonusrunden anwählen und trainieren, um später in den Zwischenrunden viele Extraleben abzuräumen.







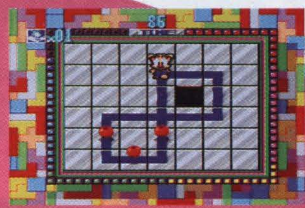
Sweetie Pie und das Wettwiegen: Plaziere Deine schweren Brocken Babs, Elmyra und Plucky an den Anfang, um viele Duelle zu gewinnen.

Furrball spielt Squash. Je länger Du den Ball im Spiel hälst, desto mehr Leben gewinnst Du. Versuche, den vorbeirasenden Little Beeper zu treffen – er verhilft Dir zu einem weiteren Extraleben.

Das Versieben der Felder erfordert besonders viel Übung. Mit etwas Erfahrung sammelt Hampton alle Äpfel – und Du kassierst die Extraleben.













Babs Bunny befreit ihre Feunde. Laß Dich dabei nicht von Elmyra oder Arnold erwischen. Dazu mußt Du immer in Bewegung bleiben und schnell um die Ecken flitzen.

FACTS

Anzahl der Spieler: 1
Batterie: nein
Schwierigkeitsgrade: 4
Spielvarianten: –

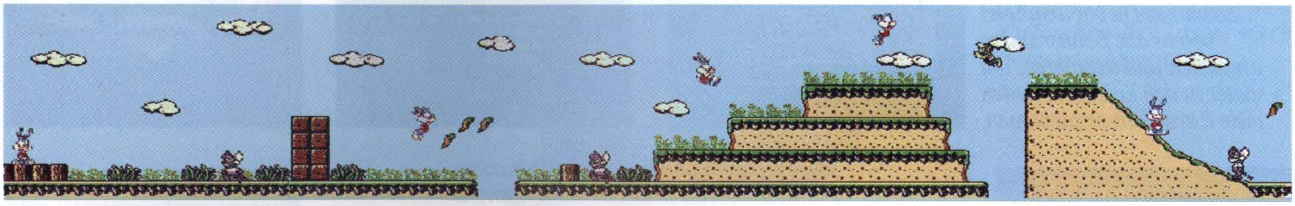
Paßwort: ja
Schwierigkeit: mittel
Continues: ja
Anzahl der Levels: 6

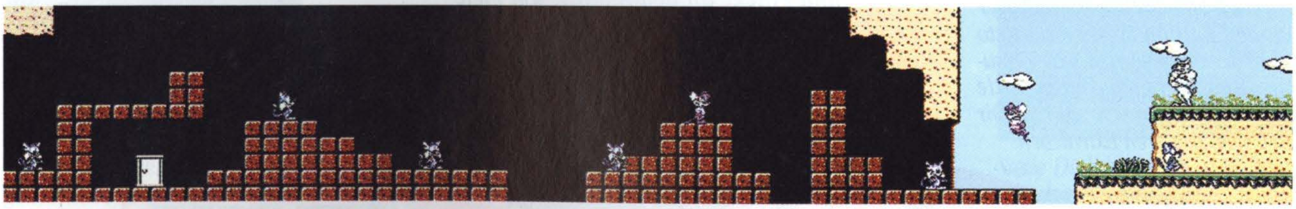
Plucky Duck ist der Gastgeber beim Bingo. Hier hilft Dir leider nur das Glück weiter. Streiche eine Reihe aus, und Du verdienst ein Bonusleben.



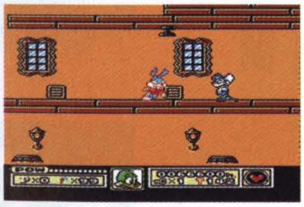
Tiny Toon Adventures

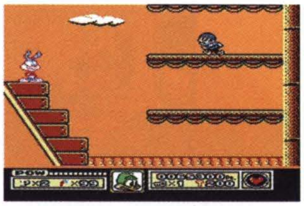
An der Looniversity wird wieder der beste Cartoon eines Schülers gewählt. Wie immer gewinnt Buster Bunny den Preis. Sein Rivale Montana Max ist so sauer, daß er Busters Freundin Babs entführt. In sechs Levels steuerst Du Buster, Dizzy, Plucky oder Hampton, um die arme Babs wieder aus den Händen des Bösewichts zu befreien. Während des Spiels kannst Du zwischen den verschiedenen Helden wechseln, indem Du das Stern-Extra aufnimmst. Dein Weg führt durch die Prärie, den Ozean und einen unheimlichen Wald, wo überall Montanas Freunde mit gemeinen Fallen auf die kleinen Toons warten. Hat Buster die Boomtown und das Wackyland überstanden, kommt es in Montys Anwesen zum Kampf mit dem Entführer.

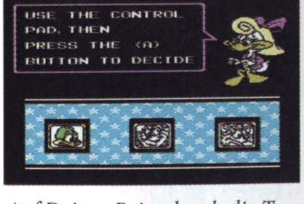




Jede Welt ist in drei Levels aufgeteilt und wird von einem hartnäckigen Endgegner abgeschlossen: Dr. Gene Splicer, Montana oder Arnold sind nur mit taktischem Geschick zu besiegen: Achte auf die Wurfgeschosse und springe den Bösewichtern auf den Kopf.

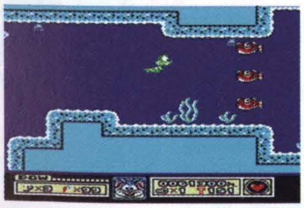


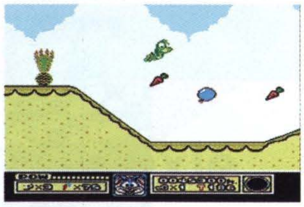




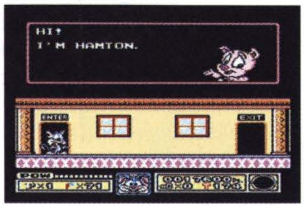


Auf Deiner Reise durch die Toon-Welt kannst Du zwischen drei verschiedenen Charakteren wechseln: Je nach Aufgabe eignen sich Furrball, Dizzy oder Plucky besser als Buster Bunny. Mit dem Stern-Extra vollziehst Du den Tausch der Spielfigur.









FACTS

Anzahl der Spieler: 1
Batterie: nein
Schwierigkeitsgrade: –
Spielvarianten: –

Paßwort: nein
Schwierigkeit: schwer
Continues: nein
Anzahl der Levels: 6

Tiny Toon Adventures 2: Trouble in Wackyland

Buster und seine Freunde bekommen eine Einladung in den neuen Vergnügungspark von Acme Acres. In Wackyland erwarten eine Wildwasserbahn, ein Autoscooter, eine Wild-West-Zug und eine Achterbahn die Besucher. Was Buster, Furrball, Plucky und Babs nicht ahnen: Fiesling Montana Max hat sich den Rummelplatz nur ausgedacht, um die Toons in die Falle zu locken. Der Bösewicht hält sich im Spukschloß versteckt, das Du erst betreten darfst, wenn Du alle anderen Attraktionen überstanden hast.

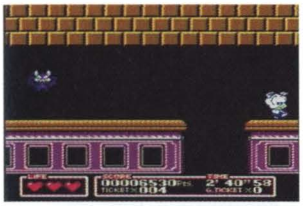


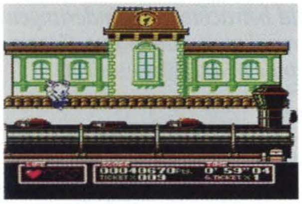


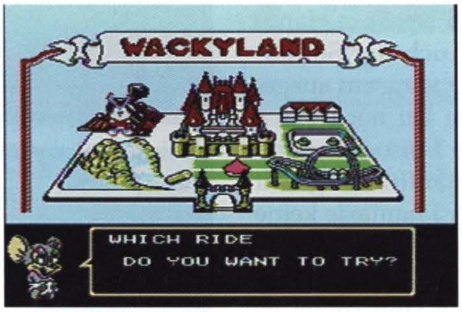


Das Geisterschloß darf Buster Bunny erst betreten, wenn seine Freunde genug Billets auf den anderen Attraktionen gesammelt haben. Hast Du Autoscooter, Achter- und Wildwasserbahn sowie den Zug geschafft, darfst Du mit vier Gold-Billets in das Spukhaus eintreten.

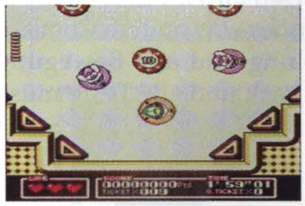
Nach dem Weg über die Dächer des Wackyland-Express bekommt es Hampton auf der Lok mit dem Bösewicht Arnold zu tun. Erst danach ist der Level geschafft und das Gold-Billet verdient

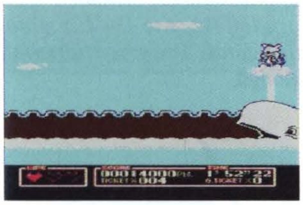






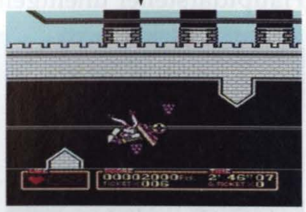
Beim Autoscooter rammt Plucky seine Gegner mit gezielten Stößen seines Gefährts in den Abgrund







Bei Shirley tauschst Du Deinen Punktestand gegen Eintrittskarten für die Attraktionen des Vergnügungsparks ein.



Babs erlebt auf der Wackyland-Achterbahn rasante Abenteuer. Die gefährliche Fahrt ist aber besonders ertragreich: Über und unter den Schienen sind viele Extras zu kassieren.



Die Wildwasserbahn ist Furrballs Metier: Auf einem Baumstamm reitet er über die Wassermassen und fährt in einer Seilbahn durch eine bizarre Höhle.

FACTS

- Anzahl der Spieler: 1
- Batterie: nein
- Schwierigkeitsgrade: –
- Spielvarianten: –
- Paßwort: nein
- Schwierigkeit: mittel
- Continues: nein
- Anzahl der Levels: 5

Cartoon Workshop



Das neue Toons-Modul macht Dich zum Regisseur und Produzenten der Tiny-Toons. Unter den bekanntesten Helden des Toon-Clans wählst Du Deinen Hauptdarsteller, schickst ihn in die Wüste oder eine andere Comic-Kulisse und legst die Handlung und alle Bewegungen fest. Auch der Soundtrack und alle Texte müssen von Dir sorgsam ausgewählt werden. Am Schluß erfindest Du noch einen passenden Titel für die produzierte Episode – dann heißt's Daumen drücken für die Erstaufführung. Mit dem Cartoon Workshop sind Deiner Phantasie keine Grenzen gesetzt: Du erschaffst Deine ganz persönlichen Trickfilme und kannst sie auf Video festhalten. Dank Konami stellen sich Dir die Tiny Toons als Hauptdarsteller unentgeltlich zur Verfügung!



Wähle Deine Kulisse: Dir stehen unter anderem acht verschiedene Landschaften zur Verfügung. Im Bild links siehst Du eine typische Western-Stadt, in der sich Willie E. Coyote bestimmt wohlfühlen würde.



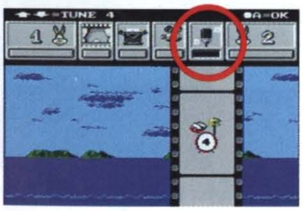
Wähle Deinen Helden: Alle Toons (außer dem Spielverderber Montana Max) stehen Dir zur Auswahl. Du mußt Dich außerdem für eine ihrer typische Posen oder Bewegungen entscheiden.



Lege Deinem Helden die richtigen Sprüche in den Mund. Unter den bekanntesten Einzeilen der Fernsehserie wählst Du das jeweils passende aus. Ob sich Babs über ein "Ich liebe Dich!" wohl freut?

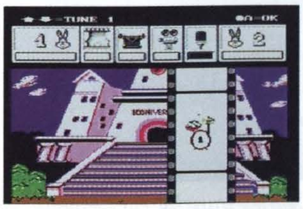


Kontrolliere und schneide die bisher produzierten Filmmeter. Du kannst Dein Werk Bild für Bild betrachten, Veränderungen vornehmen oder neue Gegenstände in die Kulisse stellen.

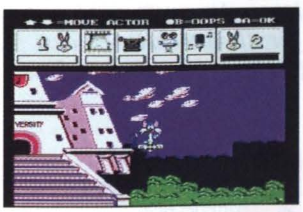


Der gute Ton: Unter dem Mikrophon-Zeichen findest Du alle Musikstücke, Melodien und Soundeffekt, die Du für eine gelungene Toon-Vorführung benötigst.

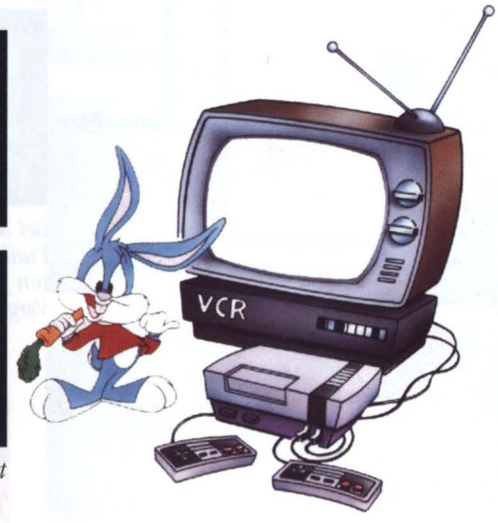






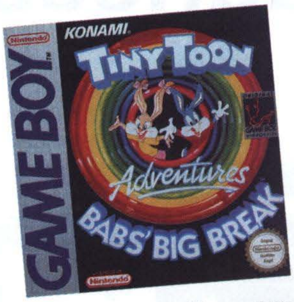


Diesmal kannst Du bestimmen, wer der Held ist: Little Beeper ist der Jäger, Montana Max der Gute oder Buster fällt auf die Nase.

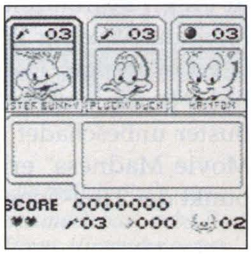


Falls Deine Eltern einen Videorekorder besitzen, kannst Du die fertigestellten Episoden auf eine VHS-Cassette aufnehmen und Deine Freunde zu einem lustigen Filmnachmittag einladen

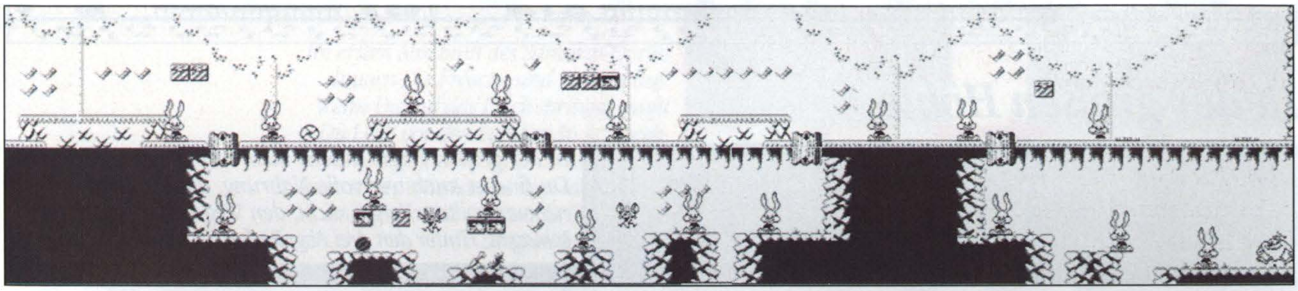
Babs´ Big Break

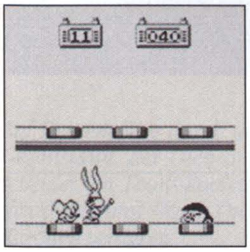


Bei Proben in einem alten Theater gerät Babs in Gefahr: Montana Max will das Haus in seinen Privat-Geldspeicher umbauen. Weil Babs und ihre Schauspielrkollegen dabei im Wege sind, nimmt er sie kurzerhand als Geiseln. Mit den Toons machst Du dich auf, die Hasendame aus der mißlichen Lage zu retten. Während der Suche wechselst Du zwischen Plucky, Hampton und Buster hin und her, außerdem helfen dir die anderen Toons, wenn der Weg einmal nicht weiterführt.Insgesamt sind vier Levels zu überstehen, wo unter anderem Arnold und seine Kumpanen auf die Toons warten. Zum Schluß kämpfst Du gegen Montana Max, der mit einer Dampfwalze auf dich zurollt.

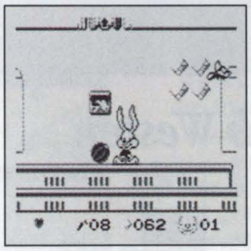


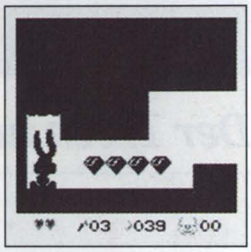
Während des Spiels kannst Du beliebig zwischen Buster, Plucky oder Hampton wechseln.





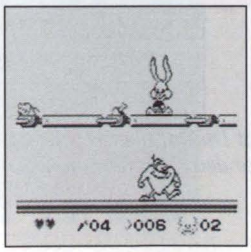
In den Bonusspielen verdienst Du Extraleben oder Wurfgeschosse: Im Montana Mash hantierst Du mit einem Schlägel, um Mäuse und Bösewicht Montana auf den Kopf zu schlagen, im Wettlauf sind schnelle Finger gefordert: Besiegst Du den superschnellen Little Beeper, erhälst Du drei Extraleben.

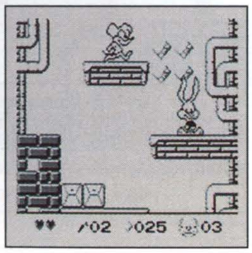






Mit etwas Geduld kannst Du unendlich viele Leben sammeln: Im zweiten Abschnitt von Level 1 ist im ersten Baumstamm eine Bonusrunde versteckt. Wähle Sweetie Pie als Gegner und schlage den Vogel beim Wettlauf. Hast Du die Extraleben kassiert, verliere dein Bildschirmleben und starte neu in den Level. Wiederhole den Vorgang so oft Du willst, um gut gerüstet weiterzuspielen.





Erkunde alle Gänge und Eingänge - überall sind Extras versteckt, die Du gut gebrauchen kannst. Außerdem helfen Dir deine Freunde Dizzy , Furrball oder Fifi in schwierigen Situationen aus der Patsche.

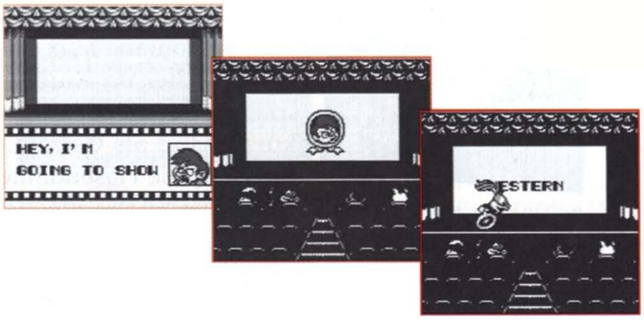
FACTS

Anzahl der Spieler: 1
Batterie: nein
Schwierigkeitsgrade: –
Spielvarianten: –

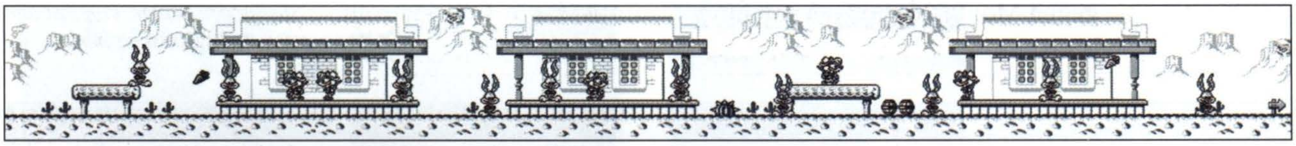
Paßwort: nein
Schwierigkeit: mittel
Continues: ja
Anzahl der Levels: 4

Montana´s Movie Madness

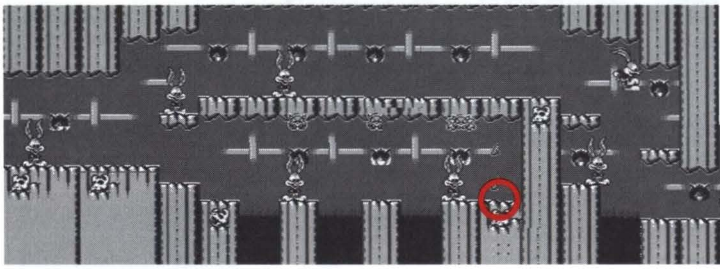
Das neueste Game-Boy-Abenteuer entführt Buster in einen laufenden Kinofilm. Wieder einmal ist Montana Max der Bösewicht, den Du durch witzige Levels verfolgst. Der Wilde Westen und das fernöstliche Japan sind nur zwei der Schauplätze, die Buster unbeschadet erkunden muß. Mit "Montana´s Movie Madness" erlebst Du einen weiteren Höhepunkt der Tiny-Toons-Saga.



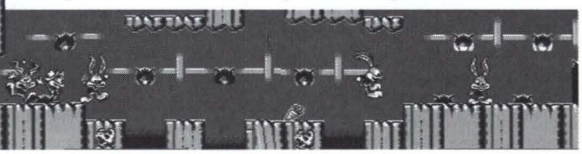
Western Town



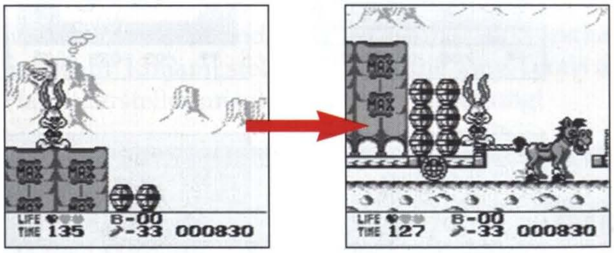
In der großen Höhle



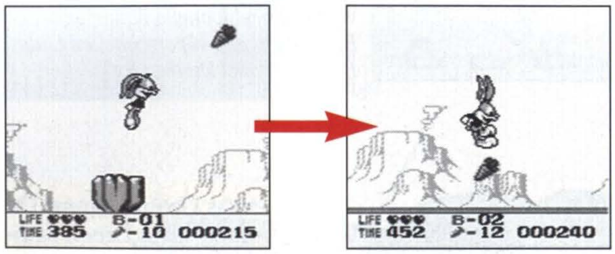
In der großen Höhle lauern nicht nur gemeine Abgründe, Du findest auch wertvolle Nahrung, die Du gleich zu Dir nehmen solltest. Vergiß nicht, den Weg unten herum einzuschlagen: Hinter den drei Abgründen liegt eine Karotte.



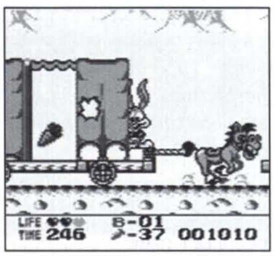
Der Treck nach Westen



Beim Treck nach Westen startest Du auf dem Pferdewagen von Montanas Bande. Nimm Dich vor den Angreifern in Acht.

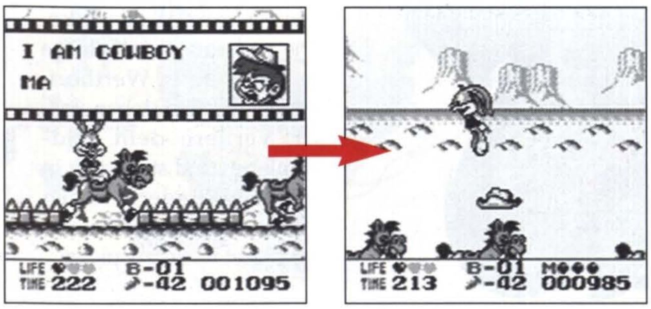


Im Monument-Canyon mußt Du Anlauf nehmen und hüpfen. So ergatterst Du schmackhafte Karotten!



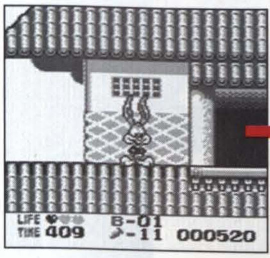
Auch im hinteren Teil eines Wagens liegen Karotten

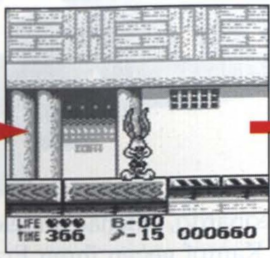
Am Ende des Western-Levels tritt Dir Cowboy Montana Max entgegen. Sei vorsichtig, wenn er seinen Hut nach Dir wirft. Du mußt drüberspringen und dem gemeinen Halunken auf den Kopf hüpfen.

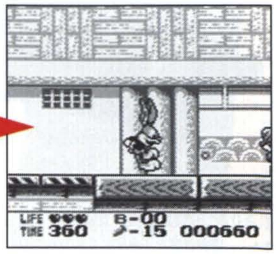


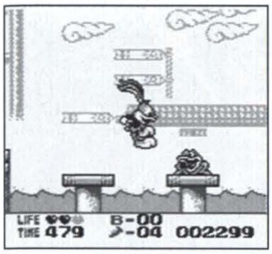
Das Dorf der Samurai

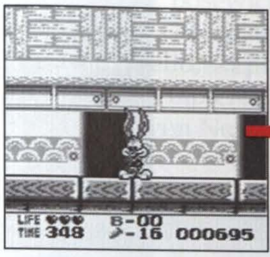
Im Dorf der Samurai mußt Du eine gefährliche Falle überwinden. Gleich am Anfang stehst Du hinter dem Haus vor einigen Plattformen, die nach unten wegkippen. Du schaffst es nur mit Höchstgeschwindigkeit und beherzten Sprüngen.

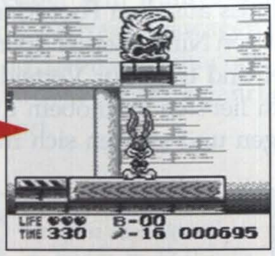






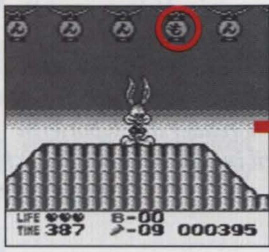






Wenn Du die tödliche Falle (siehe oben) überwunden hast, stehst Du vor zwei Türen. Hinter der ersten erwarten Dich scheußliche Schweineköpfe, die auf Dich schießen. Was sich hinter der zweiten Tür verbirgt, mußt Du selber herausfinden!

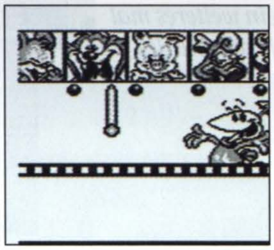
Im ersten Abschnitt des Samurai-Dorfes lauern Dir Frösche und Frauen auf. Wenn Du auf das Dach springst, mußt Du Dich vor den Lampen in Acht nehmen. Einige fallen auf Dich herab. Geh' kurz unter eine Lampe und lauf schnell wieder zurück – so prüfst Du, welche Lampen locker sind.



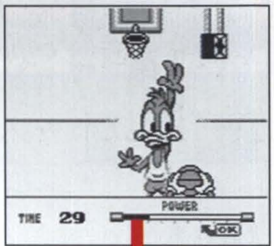


Bonusspiel-Verstecke

Auf Deinem Weg durch den Film findest Du häufig einen Gegenstand, der Dich in ein Bonusspiel führt. Hier entscheidet ein Toons-Roulette, ob Du Karotten oder Herzen dazubekommst. Wenn Du Pech hast, kannst Du aber auch Karotten verlieren.

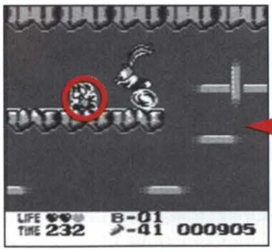


Wenn Du den ersten Abschnitt schaffst, geht es beim Basketball sportlich weiter.

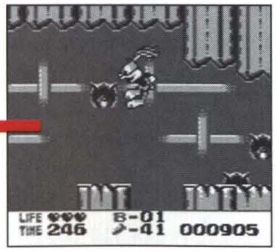


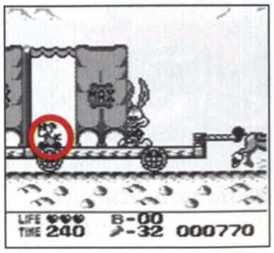


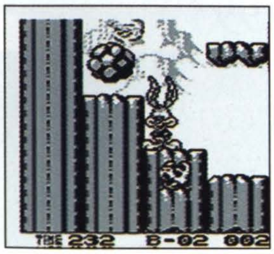
3 Treffer beim Basketball und Du kassierst ein 1-Up!











FACTS

Anzahl der Spieler: 1
Batterie: nein
Schwierigkeitsgrade: –
Spielvarianten: –

Paßwort: nein
Schwierigkeit: mittel
Continues: ja
Anzahl der Levels: 5+

Teenage Mutant Hero Turtles

Cowabunga! Mit diesem Kampfschrei ziehen die Teenage Mutant Hero Turtles Leonardo, Michaelangelo, Donatello und Raffael in den Kampf gegen ihren Erzfeind Shredder und seinen Ninjas aus dem Foot-Klan. Jede der Riesenschildkröten ist von Ninja-Meister Splinter im Nahkampf ausgebildet und trägt zur Verteidigung eine Waffe mit sich. Am liebsten vermöbeln die vier Turtles Shredders Schergen und stärken sich mit leckerer Pizza.



1990



Teenage Mutant Hero Turtles, NESSchon beim ersten Videospielauftritt der Turtles hat Shredder die Reporterin April in seine Gewalt gebracht.

Seite 65

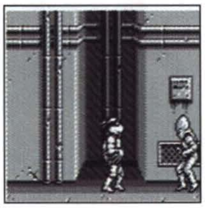
1990



TMHT: Fall of the Foot Clan, Game Boy:April O´Neil ist ein weiteres mal entführt worden. Helfe den Turtles, sie zu befreien.

Seite 67

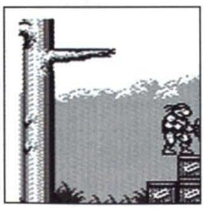
1991



TMHT 2: Back from the Sewers, Game Boy: Um die Turtles in die Falle zu locken, hat sich Shredder zusammen mit dem außerirdischen Bösewicht Krang die hübsche Reporterin April O'Neil geschnappt.

Seite 68

1993



TMHT 3 Radical Rescue, Game Boy: Im neuesten Game-Boy-Abenteuer befreit Michaelangelo seine Freunde aus der Gewalt Shredders.

Seite 78

1991



TMHT 2: The Arcade Game, NES: Zehn actiongeladene Levels hat diese Automatenadaption zu bieten.

Seite 66

1992



TMHT4: Turtles in Tme IV, Super Nintendo:Shredder versetzt die Turtels in verschiedene Zeitepochen.

Seite 69

1993



TMHT - Tournament Fighters, SNES, Mega Drive, NES: Im Zweikampfturnier trittst Du gegen Shredder an.

Seite 77

1993



The Hyperstone Heist, Mega Drive: Shredder hat die Freiheitsstatue geschrumpft . Die vier Turtles müssen sie zurückzuholen.

Seite 75

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES



Schon im ersten Turtles-Abenteuer zeigt Bösewicht Shredder sein wahres Gesicht: Er entführt die hübsche Reporterin April O'Neil aus dem Übertragungswagen ihres Fernsehsenders. Michaelangelo, Donatello, Raphael und Leonardo machen sich sogleich auf die Verfolgung. Du hilfst den tapferen Schildkröten bei der gefährlichen Rettungsaktion, die durch alle Stadtteile von New York führt.

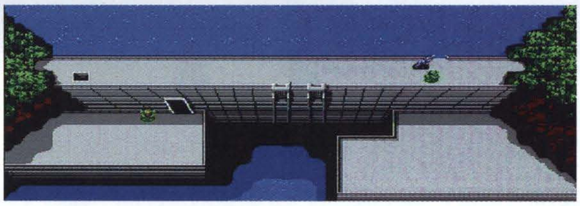


Um April O'Neil in den Straßen von New York zu finden, mußt Du alle Häuser und Abwasserkanäle genau durchsuchen. Splinter und seine Karte geben Dir gute Tips, wo Du Dich gerade befindest, und wo der nächste Eingang zu suchen ist.





Im zweiten Level kämpfst Du Dich durch eine Staumauer, um unter Wasser angebrachte Bomben vor Ablauf des Countdowns zu entschärfen. Leider wird danach Splinter entführt – schon bist Du mitten im dritten Level.













Teilen der Boomerangs

Wenn Du ein Boomerang-Extra gesammelt hast, kannst Du mit folgendem Trick die hilfreichen Wurfgeschosse auf mehrere Turtles verteilen. Werfe an einer freien Stelle einen Boomerang, drücke Start und wechsle deinen Turtles-Charakter. Nun kannst Du den Boomerang mit dem anderen Turtle auffangen und weiterverwenden.

FACTS

Anzahl der Spieler: 1
Batterie: nein
Schwierigkeitsgrade: –
Spielvarianten: –

Paßwort: nein
Schwierigkeit: mittel
Continues: ja
Anzahl der Levels: 7

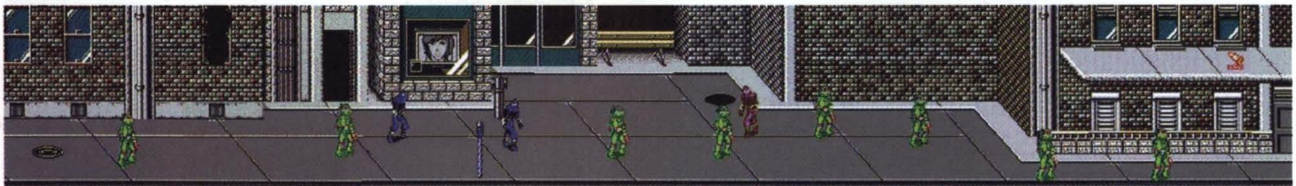


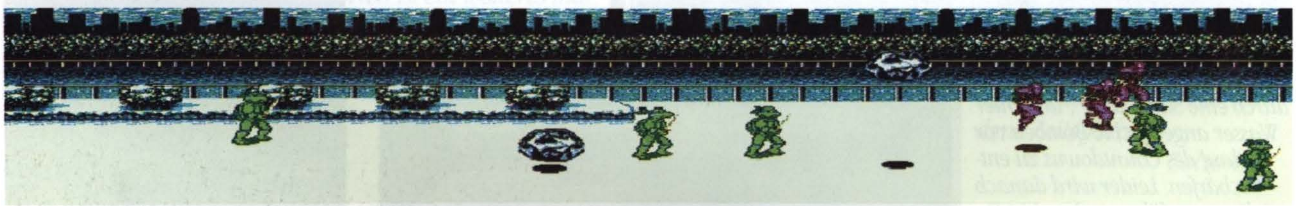
Teenage Mutant Hero Turtles II – The Arcade Game

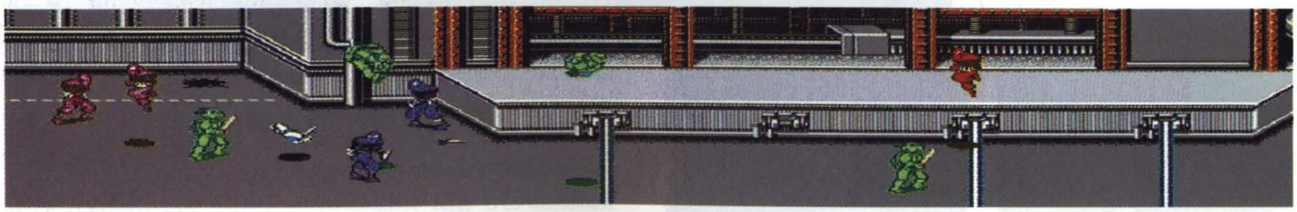
Shredder kehrt zurück. Nach Rache dürstend, wirbt er zwei intergalaktische Kopfgeldjäger an. Allein oder zusammen mit einem Freund prügelst Du Dich durch acht actiongeladene Levels. Erst in den letzten zwei Leveln des Spiels stehen Dir die schrecklichen Außerirdischen Tora und Shogun und schließlich Shredder selbst gegenüber.



Levelanwahl: Drücke im Titelbild 5 x unten, 7 x rechts, B, A, Start. Um mit zehn Turtles zu starten, drücke im Titelbild oben, 2 x rechts, 3 x unten, 4 x links, B, A, Start. Beide Cheats kannst Du mit B, A, B, A, oben, unten, B, A, links, rechts, B, A und Start kombinieren.





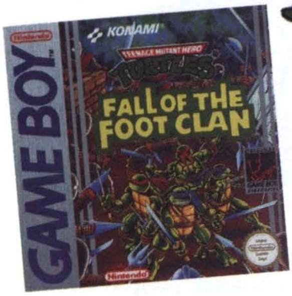




Die Automatenumsetzung bietet Dir 10 lange Levels voller actionreicher Kämpfe gegen Shredder und sein Fußvolk. Ebenfalls dabei sind Leatherhead, Krang, Rock Steady und Professor Stockman.

FACTS

Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Batterie: nein
Schwierigkeitsgrade: –
Spielvarianten: –
Paßwort: nein
Schwierigkeit: schwer
Continues: nein
Anzahl der Levels: 10



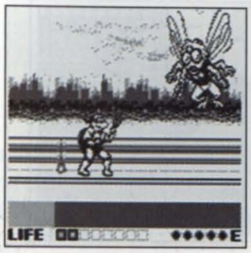
Teenage Mutant Hero Turtles: Fall of the Foot Clan



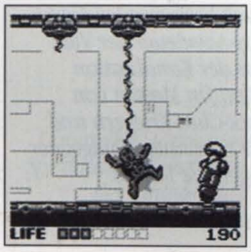
Shredder kann´s nicht lassen: Ein weiteres Mal wird April O´Neil das Opfer einer Entführung. Zu seiner Hilfe hat der Widerling den außerirdischen Krieger Krang, die mutierte Fliege Baxter Stockman und die Schläger Rocksteady und Bebop engagiert. Während der actionreichen Suche darfst Du zwischen den Turtles hin und her schalten. Verliert eine Schildkröte alle Lebenskräfte, wandert sie in Shredders Kerker.

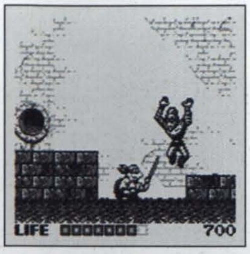


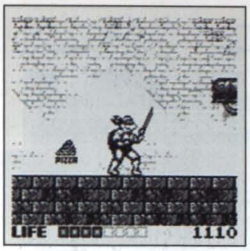


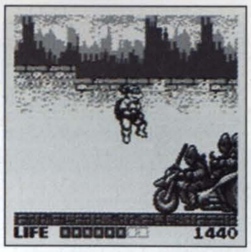


Die Endgegner in "Fall of the Foot Clan" fordern Deine Joypadkünste: Gehe keine Risiken ein und beschränke Deine Angriffe auf einen Treffer. Wenn die Gegner wie Baxter Stockman oder Rock Steady Dich angreifen, weiche aus der Gefahrenzone. Mit Geduld knackst Du alle Handlanger von Shredder und befreist April O´Neil.









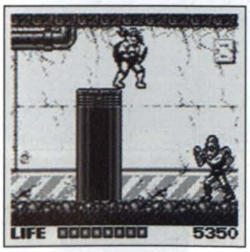
Deine gefahrenvolle und zweikampfreiche Reise führt durch die Kanalisation, die Straßen New Yorks, eine riesige Müllhalde und Shredders Technodrom-Turm. Vor dem Spiel kannst Du den gewünschten Level anwählen.

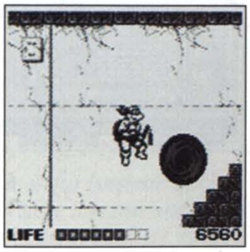
Tips & Tricks

In folgenden Abschnitten sind Bonusspiele versteckt: 1-1, 1-2, 1-4 und 2-1. Vor dem Spiel kannst Du mit folgendem Cheat die Bonusrunden trainieren: Gehe in den Config-Bildschirm und drücke A, B, Select gleichzeitig und wähle das auftauchende Fragezeichen an. Für ein einmaliges Power-Up pausiere das Spiel. Drücke oben, oben, unten, unten, links, rechts, links, rechts, B, A.









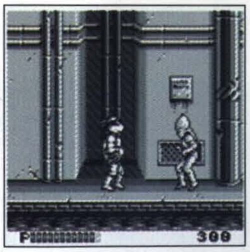
FACTS

Anzahl der Spieler: 1
Batterie: nein
Schwierigkeitsgrade: –
Spielvarianten: –
Paßwort: nein
Schwierigkeit: mittel
Continues: ja
Anzahl der Levels: 5

Teenage Mutant Hero Turtles II – Back from the Sewers



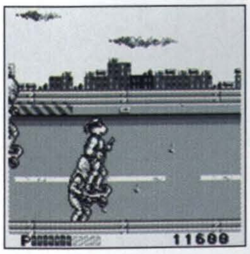
Erzbösewicht Shredder hat sich nach seiner ersten Niederlange gegen Rafael, Donatello, Michelangelo und Leonardo einen Komplizen gesucht. Mit dem außerirdischen Wesen Krang entführt er die Freundin der Turtles April O'Neil, um die Schildkröten in eine Falle zu locken. Neben actionreichen Karatekämpfen prügeln sich die Turtles bei der Rettungsaktion auch auf rasanten Skateboard-Fahrten mit dem Foot-Klan. Wenn Dein Turtle keine Energie mehr hat, wird er von Shredders Handlangern gefangengenommen und hinter Gitter gesteckt. Aber Du kannst mit einem anderen Turtle weiterspielen und Deinen Freund befreien.

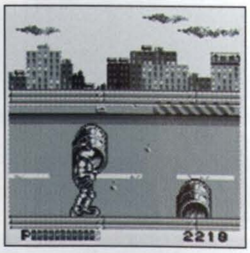


Auch beim zweiten Game-Boy-Abenteuer der Vier aus der Kanalisation kämpfen Massen von Foot-Clan-Kriegern und die bekannten Endgegner gegen die Turtles.



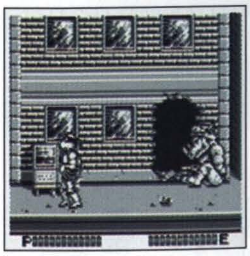


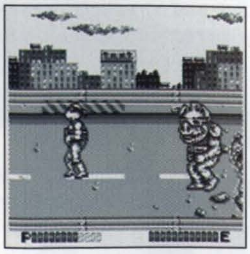






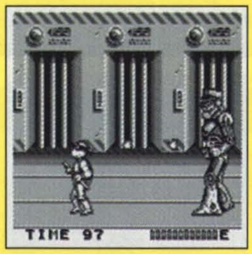
Vor jedem Level kannst Du den gewünschten Charakter aussuchen. Wird Dein Held gefangengenommen, übernimmt ein anderer seinen Platz.





BEFREIUNGSAKTION





Im Zweikampf mit dem mechanischen Wärter kannst Du Deine gefangenen Freunde aus der Macht des Foot-Clan befreien. Dabei macht Dir ein Zeitlimit zu schaffen.

FACTS

- Anzahl der Spieler: 1
- Batterie: nein
- Schwierigkeitsgrade: 3
- Spielvarianten: –
- Paßwort: nein
- Schwierigkeit: mittel
- Continues: nein
- Anzahl der Levels: 6

Teenage Mutant Hero Turtles IV: Turtles in Time



Shredder und sein Komplize Krang haben die Freiheitsstatue entführt. Die vier Turtles machen sich sofort auf die Verfolgung, werden aber vom Bösewicht in eine Falle gelockt und durch die Zeit geschickt. Natürlich dürfen bei "Turtles in Time" auch zwei Schildkrötenkämpfer gleichzeitig in Aktion treten.



Mit seinen Waffen ist Michaelangelo sehr gefährlich, außerdem verteidigt er am besten.



Leonardo ist ein Allrounder und beherrscht alle Techniken gleich gut.



Raphael ist der schnellste und wendigste der vier Helden.



Donatellos Stärke ist sein Spezialangriff, dafür ist er der langsamste der vier Turtles.

Level 1: Big Apple, 3.A.M.

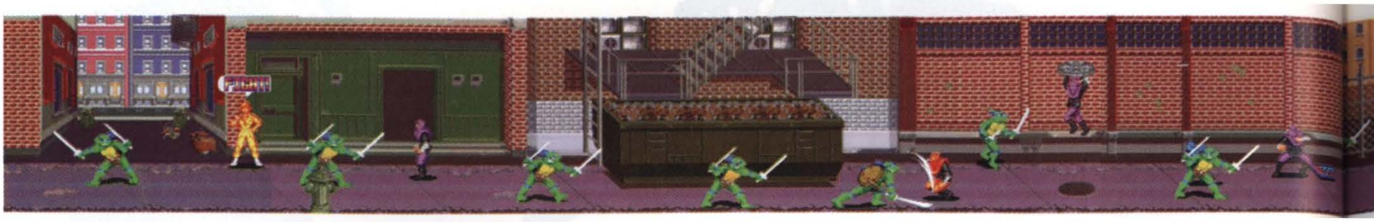






Baxter Stockman ist für versierte Spieler kein Problem: Weiche ihm aus und treffe ihn, wenn er in Bodennähe fliegt. Ist er mehrmals getroffen, setzt er seine Superhand ein, der Du aber leicht entkommen kannst. Noch ein paar Treffer, und der Bösewicht ist besiegt.

Level 2:Alleycat Blues



Level 3: Sewer Surfin'

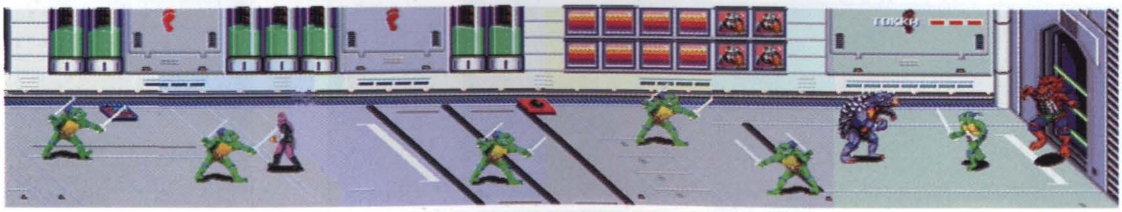




In den unterirdischen Kanälen brausen Mitglieder des Foot-Clans und viele Pizzamonster auf Euch zu. Sehr gefährlich für die Turtles sind außerdem die Gitter und herumschwimmendes Treibgut. Als Endgegner tritt Dir die mutierte Ratte entgegen, die auf einem Schnellboot fährt. Achte auf die Laserstrahlen und weiche den Minen aus. Nach einigen Treffern Mittschiffs gibt auch dieser Bösewicht schnell auf.

Level 4: Technodrome



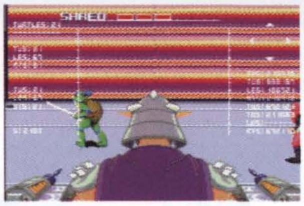


Als Zwischengegner erwarten Dich Rahzar und Tokka, die ein sehr gefährliches Duo bilden. Greife immer nur einen der zwei an und weiche vor allem den Kältestrahlen aus. Bleibe geduldig und gehe kein Risiko ein. Mit etwas Geschick bezwingst Du die zwei, die sich dann wieder in ihre alte Gestalt – kleiner Hund und Mini-Schildkröte – zurückverwandeln.



Auf den Straßen von New York haben die Mitglieder des Foot-Clans die Herrschaft übernommen. Mit Mut und Ausdauer prügeln sich Raphael, Michaelangelo, Donatello und Leonardo durch die Straßenschluchten, um den Handlangern des Erzbösewichts Shredder das Handwerk zu legen. Das Levelende bewacht die mechanische Schildkröte, die nur zur Vernichtung der Teenage Mutant Hero Turtles entwickelt wurde.









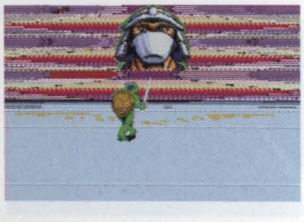
Nach dem Aufzug erwartet Dich Shredder zum ersten Duell: Betäube die Foot-Clan-Krieger mit einem Schlag und schleudere sie "aus dem Bildschirm heraus", um Shredders Maschine zu beschädigen. Weiche außerdem den Metallkrallen und den Maschinengewehrschüssen aus.

Nach der Niederlage hält der Widerling allerdings eine dicke Überraschung für Dich bereit: Er versetzt die Turtles mit seiner Zeitmaschine in die Urzeit...







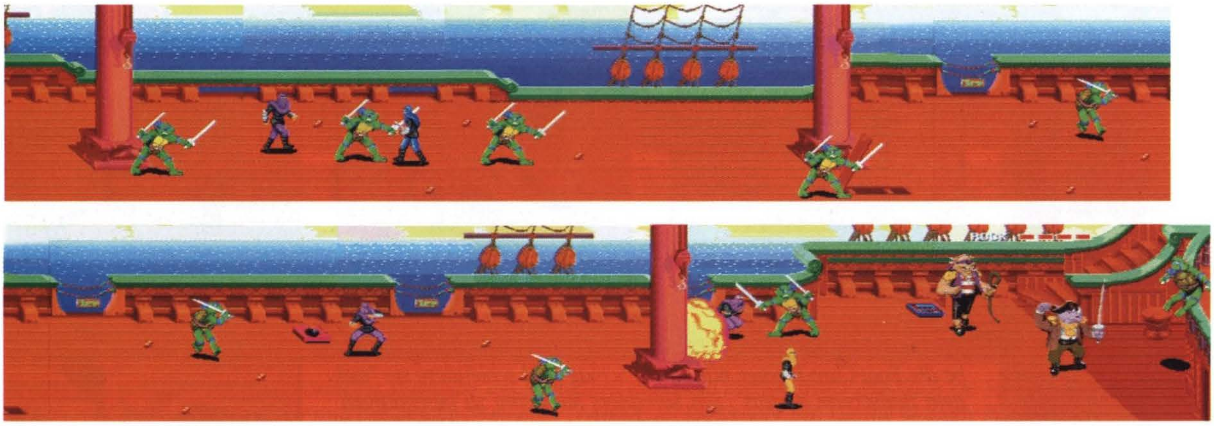




Level 5: Prehistoric Turtlesaurs

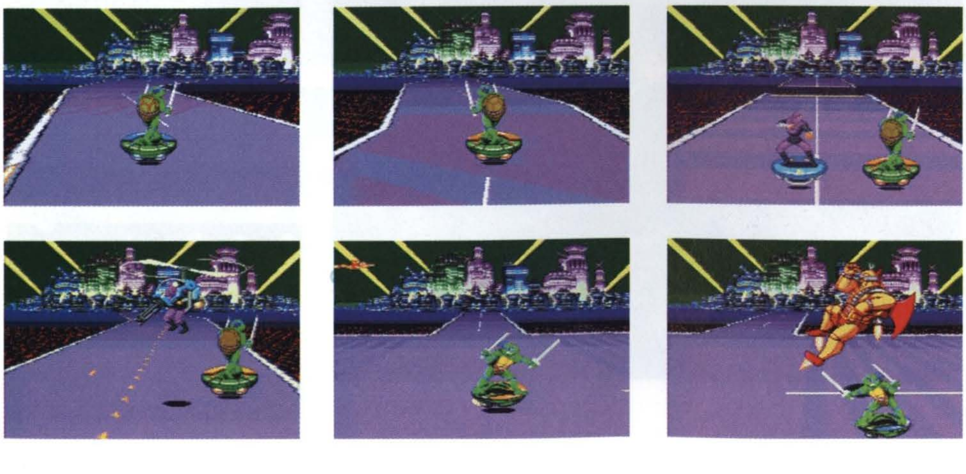


Level 6: Skull and Crossbones



Willkommen auf einem Piratenschiff: Während die Turtles im heißen Gefecht mit Shredders Foot-Clan sind, gerät das Schiff in eine Seeschlacht mit einem anderen Windjammer. Zwei alte Bekannte, Bebop und Rock Steady, haben die Befehlsgewalt über die Mannschaft. Mit Peitsche und Degen versuchen sie, Dich und die Turtles aufzuhalten.Bekämpfe jeden einzeln und gerate keinesfalls zwischen sie.

Level 8: Neon Night-Riders

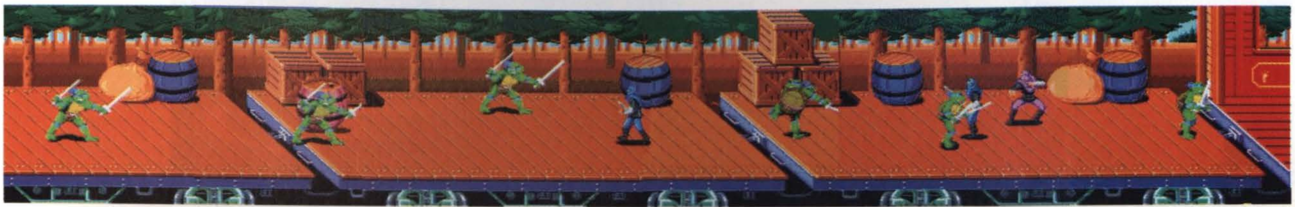


In den 3-D-Levels sammelst Du viele Extrapunkte und Pizzastücke. Am Ende steht den Turtles Super Krang gegenüber. Treffe ihn, solange er durch die Luft schwebt. Wenn er seine Angriffsposition einnimmt und mit ausgefahrenen Beinen durch den Bildschirm segelt, ist Ausweichen angesagt.

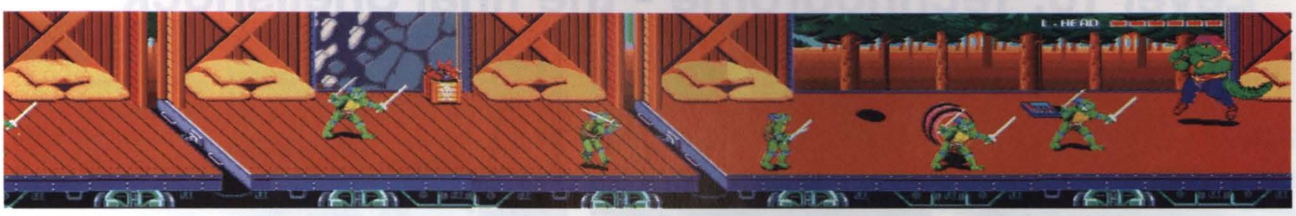


Nach der ersten Schlacht im Technodrom werden die Turtles in die Vorzeit versetzt. Herumstreunende Dinosaurier und bröckelnde Höhlenpassagen machen Dir das Leben schwer. Mit seinem blitzförmigen Schwert will Dich am Ende des Abschnitts der gemeine Slash am Verlassen der Zeitzone hindern.

Level 7: Buy my shell at wounded knee







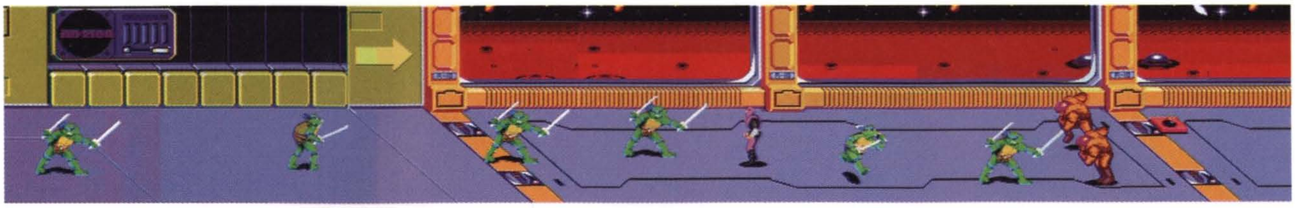
Die nächste Station auf dem Weg durch die Zeit ist der Wilde Westen. Auf einem zünftigen Expresszug erkämpfst Du Dir den Weg zum Ausgang. Das Riesenkrokodil Leatherhead wartet im letzten Gepäckwagen. Halte etwas Abstand, treffe ihn vier oder fünf Mal und springe in die Luft, wenn er am Boden entlangfegt.



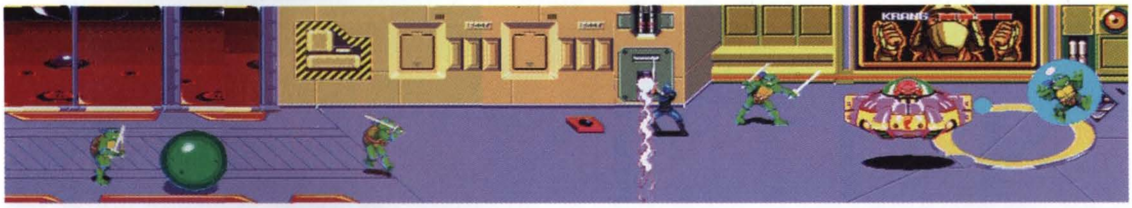
TIPS & TRICKS

1. Um mit zehn Leben zu starten, drücke im Titelbild oben, oben, unten, unten, links, rechts, B und A auf dem Joypad 2. Gehe mit Joypad 1 in das Option-Menü und stelle statt 7 jetzt 10 Leben zum Spielstart ein.
2. Willst Du einen neuen Mix der berühmten Turtles-Melodie hören, gehe in das Option-Menü, wähle Schwierigkeitsgrad Hard und Staff im Soundtest. Drücke B und dann Y – schon startet der versteckte Song.

Level 9: Starbase

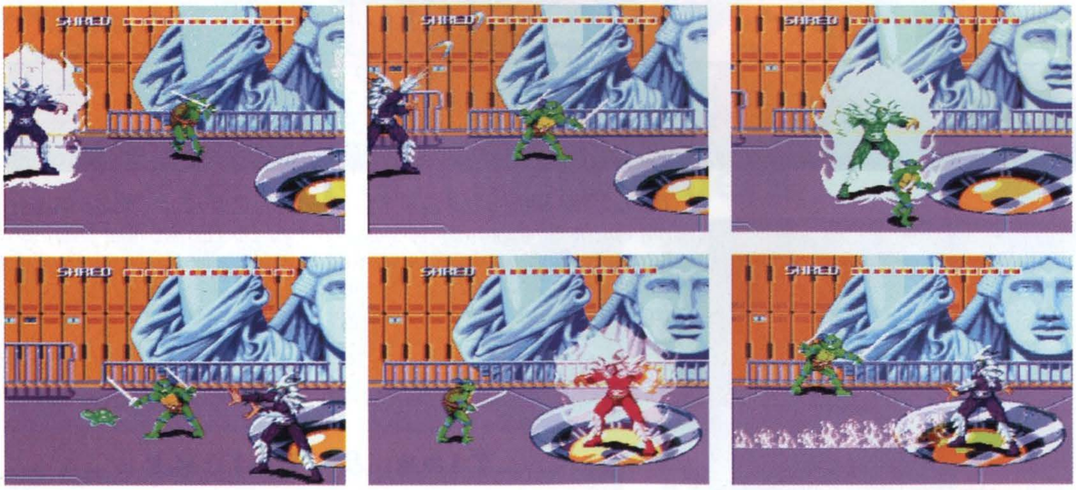






In der futuristischen Weltraumbasis kämpfen die vier Turtles um die Möglichkeit zur Rückkehr in ihre Zeit. Laseranlagen und mechanische Mauser stören Dein Vordringen. Beim UFO-Endgegner mußt Du springen und das Raumschiff mit Tritten bearbeiten. Zerstöre zwischendurch die Mini-Roboter und sei vorsichtig, wenn das UFO beginnt, mit Vehemenz auf den Boden zu stampfen.

Level 10: Technodrome - the final Shellshock



Weiche Shredder aus, wenn er seine blaue Attacke startet. Wird er rot, kannst Du ihn von hinten treffen, wenn er seine Flammen auslöst. Am günstigsten ist die grüne Phase: Treffe ihn, nachdem er seinen Schuß abgegeben hat. Mit dieser Taktik ist es nicht schwer, den Oberbösewicht in die Knie zu zwingen und das Spiel zu beenden.

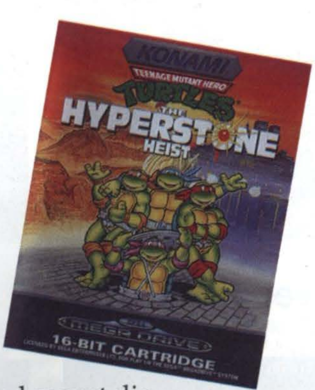


FACTS

Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Batterie: nein
Schwierigkeitsgrade: 4
Spielvarianten: 4

Paßwort: nein
Schwierigkeit: mittel
Continues: ja
Anzahl der Levels: 10

Teenage Mutant Hero Turtles – The Hyperstone Heist™



Shredder ist in den Besitz des magischen Hyperstone gelangt, mit dem er alles schrumpfen und vergrößern kann. Als erstes macht er sich an der Freiheitsstatue und einigen Hochhäusern New Yorks zu schaffen, verkleinert sie und mopst die miniaturisierten Bauwerke. Allein oder mit einem Freund verfolgst Du den Bösewicht durch fünf Levels, um ihm den Hyperstone wieder abzunehmen. In den Abwasserkanälen, auf einem Geisterschiff und im Schlupfwinkel Shredders warten die Krieger aus dem Foot-Klan, sowie einige hartnäckige Obergegner wie Leatherhead oder Rock Steady. Nach Surfeinlagen und harten Prügeleien stellst Du den Finsterling in seinem Technodrom.

Levelanwahl

Während das Konami-Logo erscheint, drückst Du C, B, B, A, A, A, B, C. Damit mußt Du fertig sein, bevor das Logo wieder verschwindet. Drücke Start und dann im Titelbild A, B, B, C, C, C, B, A und Start. Nun kannst Du vor dem Spiel das Level einstellen, in dem Du startest.



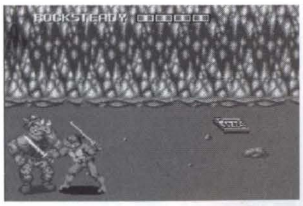
Level 1



Level 2











Weiche den Schüssen aus und bearbeite Leatherhear aus sicherer Halbdistanz. Weiche sofort aus, wenn er beginnt, über den Boden der Kanäle zu krabbeln.

Rock Steady ist ein gefährlicher Gegner, wenn er in Wut über den Boden trampelt. Weiche ihm aus und bekämpfe ihn aus kurzer Entfernung, wenn er sein Gewehr herausholt.



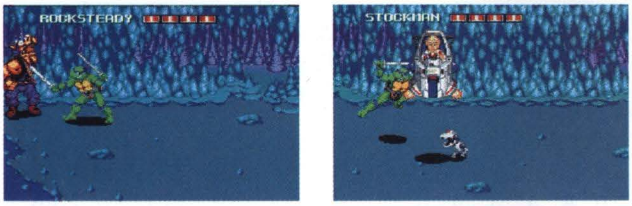
Level 3



Halte Dir das Fußvolk nur vom Leib, wenn zu viele kommen. Konzentriere Dich ansonsten auf den Endgegner, der am linken und rechten Bildrand auftaucht.

Level 4





In der Höhle begegnen Dir alle Endgegner ein weiteres Mal. Wende die bekannten Taktiken gegen Rock Steady und Leatherhead an. Schließlich kämpfst Du mit Dr. Stockman und seiner fliegenden Kampfmaschine, die die Turtles mit halsbrecherischen Sprungattacken angreifen müssen.

Level 5



Im letzten Level tritt Dir Krang in und sein mechanischer Super-Roboter in den Weg. Treffe ihn, wenn er an einer Stelle schwebt und vermeide Berührungen, wenn Super Krang zum Angriff startet.

Last Boss





Um Shredder zu besiegen, wartest Du auf die rote und grüne Angriffsphase und attackierst ihn, sobald er seinen Schuß losläßt. Gehe nicht in die Offensive, wenn Shredder blau leuchtet. Nach einigen Treffern gibt auch der Führer des Foot-Clans klein bei.

FACTS

Anzahl der Spieler: 1 bis 2	Paßwort: nein
Batterie: nein	Schwierigkeit: mittel
Schwierigkeitsgrade: 3	Continues: ja
Spielvarianten: –	Anzahl der Levels: 5

TMHT - Tournament Fighters

Super NES



Neben den Turtles kannst Du auch die Bösewichte anwählen

Bestreite mit den Turtles die ultimative Meisterschaft der Zweikämpfer. Mit unzähligen Schlagvarianten, Spezialtechniken und tollkühnen Attacken versuchst Du, die anderen Kämpfer. aus dem Turnier zu werfen. Schlüpfe erstmals in die Rolle der Bösewichter oder zeig dem üblen Shredder, was die Teenage Mutant Hero Turtles alles können.



Die "TMHT-Tournament Fighters" bieten spannende und rasante Prügelgefechte für ein oder zwei Spieler.

Leonardo verblüfft mit einer unwiderstehlichen Schwertattacke





Der Turnierverlauf führt Dich durch die ganze USA.



Nur perfekte Kämpfer haben eine Chance gegen Shredder



Neben den "echten" Turtles agieren auch gemeine Doppelgänger der vier Helden aus der Kanalisation



Wähle aus acht Figuren Deinen Tournament Fighter aus



Dieses Käfer-Wesen kämpft mit harten Bandagen

Mega Drive

Die größte Herausforderung aller Zeiten wartet auf dich: Auf verschiedenen Planeten wird der Kampfsport-Champion der Galaxie gesucht. Wähle aus den Turtles, sowie vier weiteren Charakteren und besiege deine Gegner mit Wirbelwindattacken, blitzschnellen Schlagkombinationen und halsbrecherischen Sprungtechniken. Außerirdische Wesen, aber auch bekannte Gegner sind im Zweikampf zu besiegen.



Spezialtechniken sind die wichigsten Kniffe auf dem Weg zum Sieg

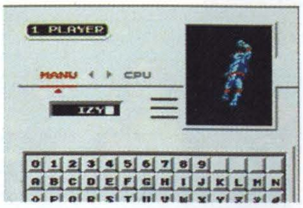
Um Champion zu werden, mußt Du alle Planeten überstehen.



TMHT – Tournament Fighters

NES

Auch auf dem NES kannst Du das Prügelfest der "Tournament Fighters" erleben. Bis zu vier Spieler nehmen teil am spannenden Wettkampf und suchen den Champion im Zweikampf.
Drei Spielvarianten und viele Spezialtechniken garantieren gelungene Unterhaltung für bis zu vier Spieler.









Die Turtles bekommen eine seltsame Herausforderung: Oberbösewicht Shredder fordert die vier zum offenen Zweikampf auf, um ein für alle Mal klarzustellen, wer der bessere ist. Neben dem Story-Modus, bei dem Du einen der Turtles steuerst, kannst Du im Tournament auch die Bösewichte mit dem Joypad kontrollieren. Neben Shredder stehen dir auch der mechanische Turtle-Doppelgänger und einige andere Kämpfer zur Verfügung.

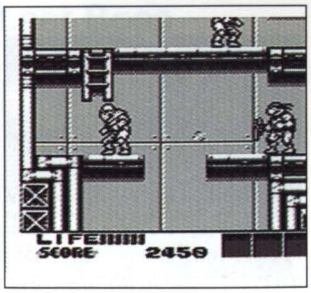




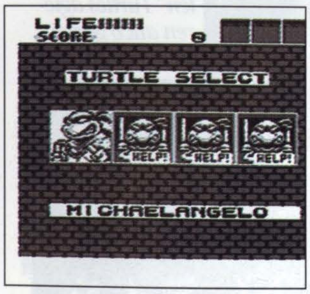


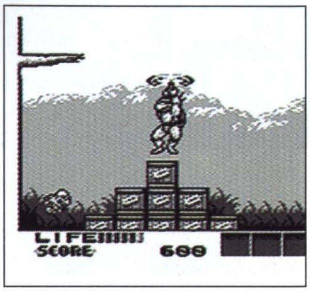
Game Boy

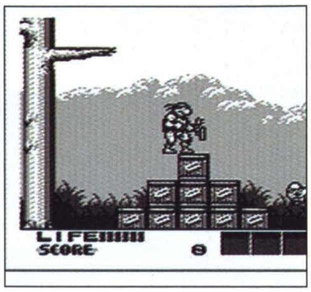
TMHT 3: Radical Rescue

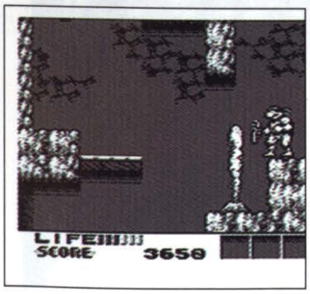


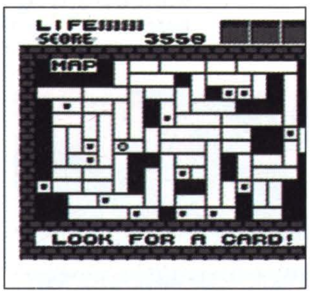
Als die Turtle-Helden Raphael, Donatello und Leonardo wieder einmal April O´Neil aus der Patsche helfen wollen, tappen sie in eine Falle und geraten in die Gewalt von Shredder. Du steuerst Michelangelo durch actionreiche Levels und zahllose Kämpfe mit dem Foot-Clan, um deine Freunde zu retten.











Zubehör für alle Fälle



Hyperbeam

Konami Hyperbeam Fast alle Super-Nintendo-Spiele von Konami könnt Ihr auch zu zweit gleichzeitig spielen. Statt Euch ein normales Joypad zu kaufen oder als Ersatz für Euer altes, gibt's jetzt den Hyperbeam – damit werdet Ihr Eure Freunde mit Sicherheit beeindrucken. Der Hyperbeam sieht zwar so aus wie ein gewöhnliches Joypad, doch sorgt bei ihm ein Infrarot-Sender für die Übertragung Eurer Bewegungen an die Konsole. Das störende Kabel gehört der Vergangenheit an. An der Vorderseite des Pads, zwischen dem L- und R-Taster sitzt der Sender, an die Konsole schließt Ihr die Empfangsantenne an. So habt Ihr wesentlich mehr Bewegungsfreiheit beim Spielen, außerdem erspart Ihr Euch den lästigen Kabelsalat.
Der Hyperbeam ist im Fachhandel erhältlich und kostet 99,95 Mark (unverb. Preisempfehlung)

Konami Hyperboy Ihr wollt Euren Game Boy zur ultimativen Spielekonsole aufrüsten? Mit dem neuen Hyperboy kein Problem! Steckt Euren Game Boy in das Gehäuse des Hyperboy hinein, schon machen die Spiele noch mehr Spaß. Durch die Lupe im Hyperboy und die Beleuchtung könnt Ihr die Action auf dem Bildschirm noch besser verfolgen, das Joypad wird von einem Profi-Joystick ersetzt, den Ihr sogar zwischen 4- und 8-Wege-Betrieb umschalten könnt (8-Wege eignet sich für Ballerspiele, 4-Wege für viele Actionspiele). Statt der gewöhnlichen Knöpfe bedient Ihr Action-Buttons, die auch hoher Beanspruchung standhalten.
Der Hyperboy ist im Fachhandel erhältlich und kostet 99,95 Mark (unverb. Preisempfehlung).

Konami Caseboy Eine ideale Ergänzung für jeden Game Boy. Der Caseboy ist eine einzigartige Schutzhülle, mit der Ihr Euren kleinen Spielkameraden vor Kratzern, Beulen und anderen Schäden schützt. Der Caseboy besteht aus stabilem Hartgummi und kann mit einer Trageschlaufe transportiert werden. Das Accessorie ist so stabil, daß er Euren Game Boy sogar bei einem Sturz auf den Boden schützt. Was wollt Ihr mehr?
Der Caseboy ist im Fachhandel erhältlich und kostet 29,95 Mark (unverb. Preisempfehlung).

Hyperboy

Caseboy





Action



Axelay
Seite 82



Batman Returns
ab Seite 84



Batman Returns
Seite 86



Zombies
ab Seite 88



Roller Games
Seite 89



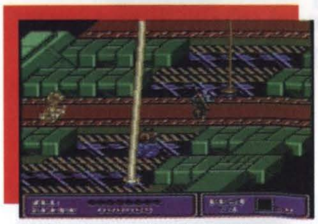
Pop'n Twin Bee
ab Seite 90



Cybernator
ab Seite 92



Rocket Knight Adventures
ab Seite 94



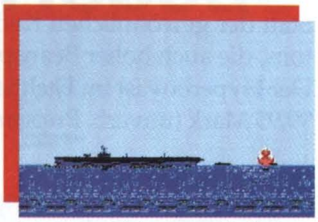
ZEN – Intergalactic Ninja
Seite 96



Adventures of Bayou Billy
Seite 97



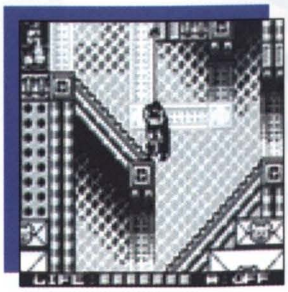
Sunset Riders
Seite 98



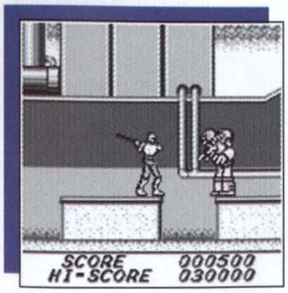
Top Gun & The second Mission
Seite 99



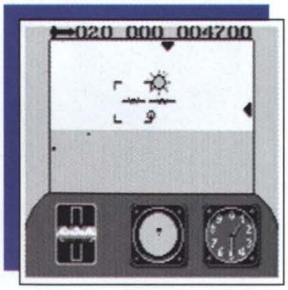
Raging Fighters
Seite 81



Batman: Animated Series
Seite 86

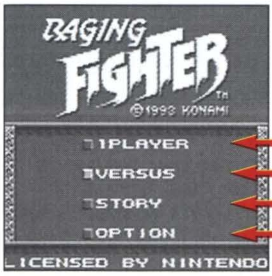


ZEN – Intergalactic Ninja
Seite 97



Top Gun: Guts & Glory
Seite 99

Raging Fighters



Das Hauptmenü

- *Allein gegen den Computer*
- *Gegen einen Freund*
- *Mit Hintergrundgeschichte*
- *Spielparamter einstellen*



Der 1-Spieler-Modus

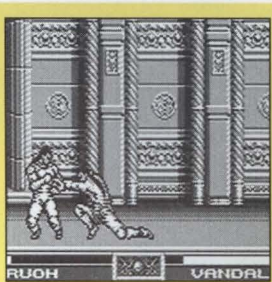


- *Trainingsmatch*
- *Hier wird's ernst!*
- *Zurück ins Hauptmenü*

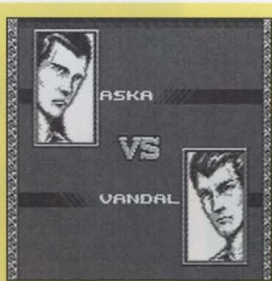
7000 Jahre schon können sich die Einwohner des Alpha-Imperiums auf eine tapfere Truppe von Kampfsportlern verlassen, die sie vor außerirdischen Wesen schützt. Jedes Jahr treffen sich die Kämpfer im Trial Tower, um herauszufinden, wer der Beste von ihnen ist. Der Sieger erhält den beneidenswerten Titel "Mächtigster Sterblicher". Um zu siegen, müßt Ihre alle Bewegungen Eurer Spielfigur im Schlaf beherrschen. Je nach Kämpfer stehen 20 bis 40 verschiedene Schläge und Tritte zur Verfügung. Erfolgreich seid Ihr nur, wenn Ihr die Schwächen des Gegner erkundet und ausnutzt. Sonst schlägt Euch der Widersacher unerbittlich nieder.



Ein gefährlicher Widersacher wartet auf Euch



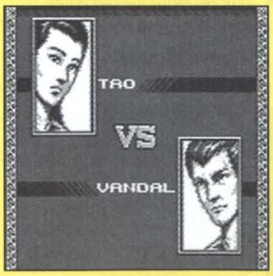
Der effektive Tiefschlag in die Magengrube



Vandal ist einer der stärksten Kämpfer



Beim Schlagabtausch dürft Ihr keine Gnade zeigen



Tao ist eine gute Wahl. Er ist sehr wendig.



Nur die Säulen sind Zeuge: Tao gegen Vandal.



Bulk ist sehr stark, aber relativ langsam



Die gefürchtete Attacke: Bulks mörderischer Sprung.

FACTS

Anzahl der Spieler: 1-2
Batterie: nein
Schwierigkeitsgrade: 4
Spielvarianten: 2

Paßwort: nein
Schwierigkeit: einstellbar
Continues: ja

Axelay



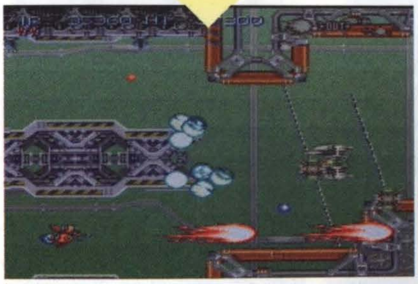
LEVEL 1

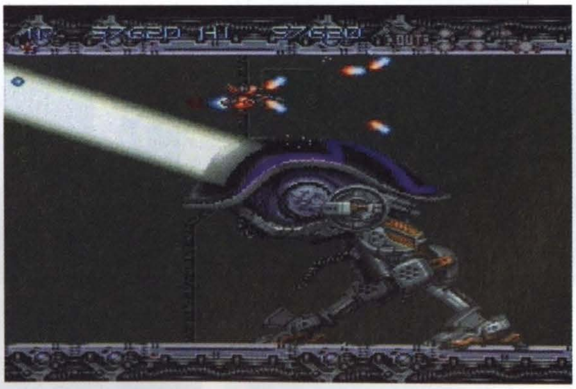




Der erste Endgegner ist kein harter Brocken. Wenn er auftaucht, feuert Ihr von unten in das Zentrum des Monsters. Nach einiger Zeit baut es ein Spinnennetz in Dreiecksform auf, das die Bewegungen Eures Raumschiffes verlangsamt. Doch keine Panik: Wenn Ihr Euch am unteren Bildschirmrand postiert, könnt Ihr den Schüssen problemlos nach links oder rechts ausweichen. Wer fleißig weiter schießt und genug Abstand zum Schurken hält, wird schon bald in den zweiten Level aufsteigen.

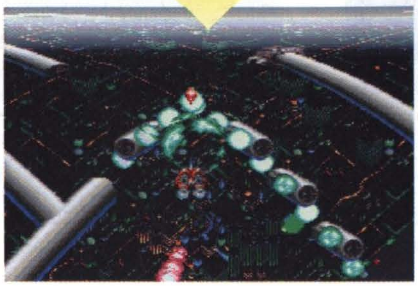
LEVEL 2





Obermotz Nummer 2 kämpft mit zwei Waffen: Maschinengewehr und Laser. Sobald der Fiesling in Schußweite ist, feuert Ihr auf das Maschinengewehr. Es wird schon nach wenigen Treffern explodieren. Danach solltet Ihr Euch in das obere Drittel des Bildschirms bewegen (linke Seite) und fleißig auf den Kopf schießen. Kündigt sich der Laser via Lichtkegel an, lenkt Euer Raumschiff nach oben rechts über den Kopf des Roboters. Diese Prozedur müßt Ihr etliche Male wiederholen.

LEVEL 3





Netterweise leuchten die vier Laserkanonen, die Euch bedrohen auf, bevor sie schießen. So habt Ihr genug Zeit, dem jeweils aktiven Laser-Paar auszuweichen. Befolgt Ihr diese simple Regel und vergeßt nicht das Schießen, wird der dritte Endgegner eine leichte Übung sein.

LEVEL 4





Achtet auf die herabfallenden Felsbrocken, die als Intermezzo vor dem Erscheinen des Obermotzes eingestreut werden. Am besten haltet Ihr Euch das Gestein mit dem Laser vom Leib. Sobald der Boss materialisiert, laßt von oben herab Bomben auf sein Haupt fallen. Postiert Euch nie frontal vor dem Schurken, da die Überlebenschancen in dieser Zone relativ gering sind. Ruhe bewahren und aus sicherer Höhe Bomben werfen - Taktik ist Trumpf.

LEVEL 5





Vor lauter Begeisterung über das grafische Meisterwerk solltet Ihr das Ausweichen vor den Feuerbällen nicht vergessen. Um dem spektakulären Feuerwesen einzuheizen, müßt Ihr auf sein Herz zielen. Die Schußbahn wird leider oftmals von den großen Händen blockiert. Ausweichen und den richtigen Zeitpunkt abpassen – nur so knackt Ihr den heißblütigen Finsterling.

Wie alles begann...

Abseits der Nemesis/Gradius/Parodius-Reihe hat Konami ein Actionspektakel zubereitet, das exklusiv fürs Super Nintendo zu haben ist. Die Entwickler haben diesen Vorteil weidlich genutzt und spektakuläre 3-D-Effekte eingebaut. Euer schnuckliger Abfangjäger ist von Haus aus mit drei Waffensystemen bestückt, die im Spiel via R- und L-Tasten durchgeschaltet werden. Touchiert der Flieger leicht mit feindlichen Schüssen, verliert Ihr zum Glück nur die aktivierte Waffe – einen kapitalen Zusammenstoß müßt Ihr mit dem Verlust eines kompletten Raumschiffs bezahlen. Die Kombination aus traditionellen Spielstufen, die durch Unterwasserlandschaften und Technikarenen führen, und ungewöhnlichen 3-D-Szenarios trifft ins Schwarze: Wenn Euer Raumjäger im Lava-See zu versinken droht und Ihr im Kampf gegen das bildschirmfüllende Feuerwesen das Letzte gebt, ist die Realität endgültig vergessen.

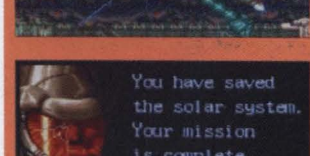


Final Countdown

Ein kleiner Appetizer auf den letzen Level: Wer Obermotz Veinion und seine Vasallen besiegen will, muß viel Action-Know-How und eine gehörige Portion Glück mitbringen.









FACTS

Anzahl der Spieler: 1
Batterie: nein
Schwierigkeitsgrade: 3
Spielvarianten: –

Paßwort: nein
Schwierigkeit: mittel bis schwer
Continues: ja
Anzahl der Levels: 6



Batman Returns

Spiele & Filme

Die beiden aufwendigen Batman-Verfilmungen von Tim Burton waren für eine Videospielumsetzung wie geschaffen: Actionreich, atmosphärisch und grafisch spektakulär – außerdem bietet "Batman Returns" mit Michelle Pfeifer als Catwoman und Danny deVito als Pinguin zwei Obermotztaugliche Bösewichte. Konami griff den Stil des zweiten Filmes auf und bastelte ein Prügel- und Geschicklichkeitspiel, das im Aufbau den "Turtles"-Abenteuern nicht unähnlich ist. Die Super-Nintendo-Version ist logischerweise optisch eine Spur aufwendiger, inhaltlich sind sich die beiden Spiele aber ähnlich. Die NES-Version ist übrigens höllisch schwer und somit ein Fall für ausgebuffte 8-Bit-Fans. Haltet die Spitzohren steif.

1





Rette Selina vor dem Clown mit dem Stunner. Ducke Dich unter dessen Waffe oder spring' 'drüber, während Du ihn mit Baterangs bewirfst.

Im ersten Level gibt's noch nichts Besonderes: Hier tummeln sich die dünnen Clowns und Rowdies auf Motorrädern - letzter kannst Du mit Deinen Baterangs vom Fahrzeug holen. In der Levelmitte greift Dich ein Typ mit Panzerfaust an. Gegen Ende gibt's ein kleines und ein großes Herz. Pack die Clowns am Kragen und wirf sie durch die Schaufenster!

Im zweiten Level sind nützliche Gegenstände in den Mülltonnen versteckt. Nach den Verkehrsschildern gibt's jeweils ein Herz.

2





Keine Angst vor den Aufzügen: Aus ihnen kommen nur brave Bürger und eine Handvoll "dünner" Clowns, die schnell besiegt sind.



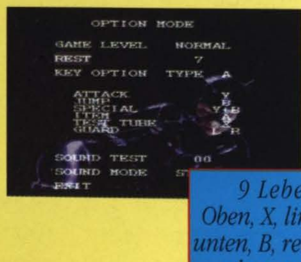
Wenn es zu brennen anfängt, benützt Du Deine Stabkanone (Feuerstaste X), um Dich über die Flammen zu hangeln.Stelzen-Clowns versuchen Dich zu stoppen.



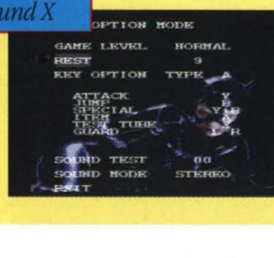
Der Obermotz wartet in seine Tageszeitung versunken auf Dich. Attackiere ihn zuerst mit dem Mantel-Schwung und gib' ihm dann mit gesprungenen Kicks den Rest.

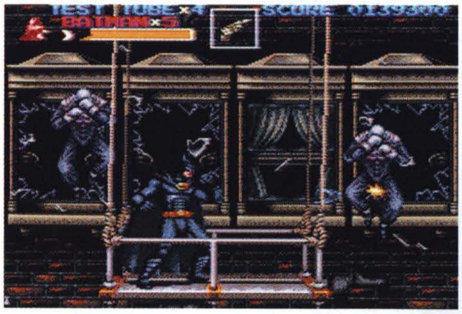
Ein Bat-Trick

Mit dem zweiten Joypad im Optionsmenü eingeben.



9 Leben
Oben, X, links, Y, unten, B, rechts, A, oben und X





3



Das Endfahrzeug ist kein Problem: Achtet nicht auf die Besatzung, sondern nur auf deren Geschosse. Ballert nur auf die verwundbare Stelle des Autos (und schont die Clowns links und rechts).



Wenn Du auf dem Aufzug fährst, mußt Du nur auf die Fenster achten (oben). Danach wird's kniffliger: Wer mit seiner Speer-kanone gut umgehen kann, schnappt sich in 3-2 (rechts) ein dickes Herz und zwei Reagenzgläser. Die brechenden Plattformen sind natürlich tödlich... Gegen Catwomen helfen Mantel-Schwung, Baterangs und fliegende Tritte.







Wenn während der zweiten Hälfte Deiner Zugfahrt die Stahlträger heranrauschen (Bild rechts oben), gilt eine Faustregel: Die Treffer der Clowns sind schmerzhafter als ein kleiner Stoß gegen das Eisen – konzentriere Dich also auf die Feinde, nicht auf die Hindernisse. Die Indianer werfen Messer auf Dich. Greif sie also niemals direkt von vorne, sondern immer nur von der Seite aus an. Der Orgelspieler (rechts) schlägt zuerst mit seinem Instrument nach Dir und beginnt dann mit einem versteckten Maschinengewehr zu ballern. Andere Clowns beteiligen sich an der Prügelei - um zu überleben mußt Du Dich mit Deinem Mantelschwung verteidigen. Sei froh, daß der Affe des Orgelspielers nicht auch noch in den Kampf eingreift...



6



4



Im vierten Level verstecken sich die Clowns in der Dunkelheit (Bild oben). Du erkennst die herabspringenden Feinde an ihrem Schatten – achte darauf, daß Du knapp neben dem Schatten stehst. Später schleuderst Du die Clowns mit Y und oben gegen die Ziegelwand. Solltest Du bereits über einen Vorrat an Reagenzgläsern verfügen, mußt Du sie nun einsetzten. Denn dieser Level ist kurz, aber knackig im Schwierigkeitsgrad.



Wenn Du Catwoman besiegt hast, erwartet Dich als zweiter Endgegner der Pinguin. Bekämpfe ihn mit Baterangs.

7

Hier setzt Du Deine letzten Reagenzgläser ein. Die Pinguins feuern ihre Rakten ab, während Du Dich gegen die Clowns zur Wehr setzt. Zum Finale laufen selbst schwache Gegner zu doppelter Stärke auf. Beim ersten Auftritt des Pinguin kannst Du zwischen der Ente und dem Untersatz hindurchspringen (unten links), danach hilft die übliche Kombination aus Sprüngen und Mantel-Angriffen. Viel Glück!









5

Ein Fest für Hochgeschwindigkeitsfans: Den Raketen ausweichen, sie nicht abschießen!

FACTS

Anzahl der Spieler: 1
Batterie: nein
Schwierigkeitsgrade: 5
Spielvarianten: –

Paßwort: nein
Schwierigkeit: einstellbar
Continues: nein
Anzahl der Levels: 7

Batman Returns

Batman: The Animated Series

NES



Game Boy

Auch auf dem NES fliegen die Fäuste: Batman Returns ist ein reinrassiges Prügelspiel im Stil der 16-Bit-Vorlage und der Turtles-Spiele. Du führst verschiedene Kampfmanöver aus, um die Schergen des Pinguins aufs Kreuz zu legen. Eine Introsequenz führt Dich in die Handlung des Films ein – danach erwarten Dich böse Clowns, Feuerspeier und Motorradrüpel.



Dein Prügelabenteuer beginnt vor weihnachtlicher Kulisse und endet in der Kanalisation.



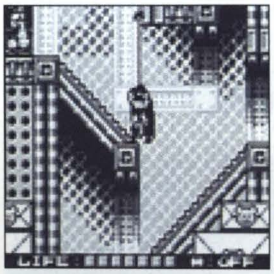
Auf dem Game Boy wurde aus der Batman-Prügelei eine Mischung aus Action- und Geschicklichkeitsspiel. Der Held im schwarzen Cape kann hüpfen, boxen, klettern und sein Bat-Seil auswerfen. Die mehrfach unterteilten Levels sind verwinkelt aufgebaut und bieten viel Raum für ausgiebige Erkundungstouren. Gestört wird Batman auch von neuen, unbekannten Bösewichtern, die Du aus der gleichnamigen Fernsehserie kennst. Ebenfalls an die technisch erstaunliche Serie angelehnt sind die Hintergrundgrafiken, die den Abenteurern eine mal düstere, mal ausgeflippte Kulisse bieten.

Tips & Tricks

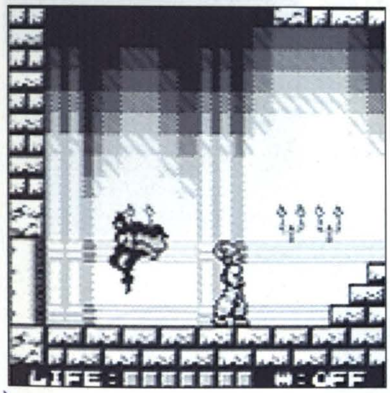
Paßwörter

Batman Returns ist eines der schwersten Actionspiele für das NES – ein Leben verbraucht und schon ist das Spiel beendet. Die folgenden Paßwörter befördern Dich direkt in den Level Deiner Wünsche. Gegen den nahzu unbesiegbaren Batman beginnen für Pinguin & Co. düstere Zeiten.

Level 1.2:	**1996**	**14**	**BBBB 61**
Level 2.1:	**1997**	**14**	**BBBB 71**
Level 2.2:	**1998**	**14**	**BBBB 81**
Level 2.3:	**1999**	**14**	**BBBB 19**
Level 3.1:	**199!**	**14**	**BBBB 18**
Level 3.2:	**199B**	**14**	**BBBB 17**
Level 3.3:	**199X**	**14**	**BBBB 16**
Level 4.1:	**199D**	**14**	**BBBB 15**
Level 4.2:	**199Y**	**14**	**BBBB 14**
Level 4.3:	**199Z**	**14**	**BBBB 13**
Level 5.1:	**199***	**14**	**BBBB 89**
Level 5.2:	**1991**	**14**	**BBBB 66**
Level 6.1:	**1992**	**14**	**BBBB 21**
Level 6.2:	**1993**	**14**	**BBBB 64**







Der Rächer in Aktion: Im Vergleich zu den anderen Batman-Spielen von Konami ist der Held auf dem Game Boy mehr auf seine Geschicklichkeit gestellt. Um den Einsatz seiner stahlharten Fäuste kommt er jedoch auch diesmal nicht gänzlich herum.

FACTS

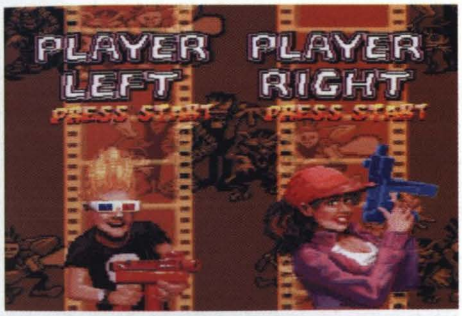
Anzahl der Spieler: 1
Batterie: nein
Schwierigkeitsgrade: –
Spielvarianten: –
Paßwort: ja
Schwierigkeit: schwer
Continues: nein
Anzahl der Levels: 6

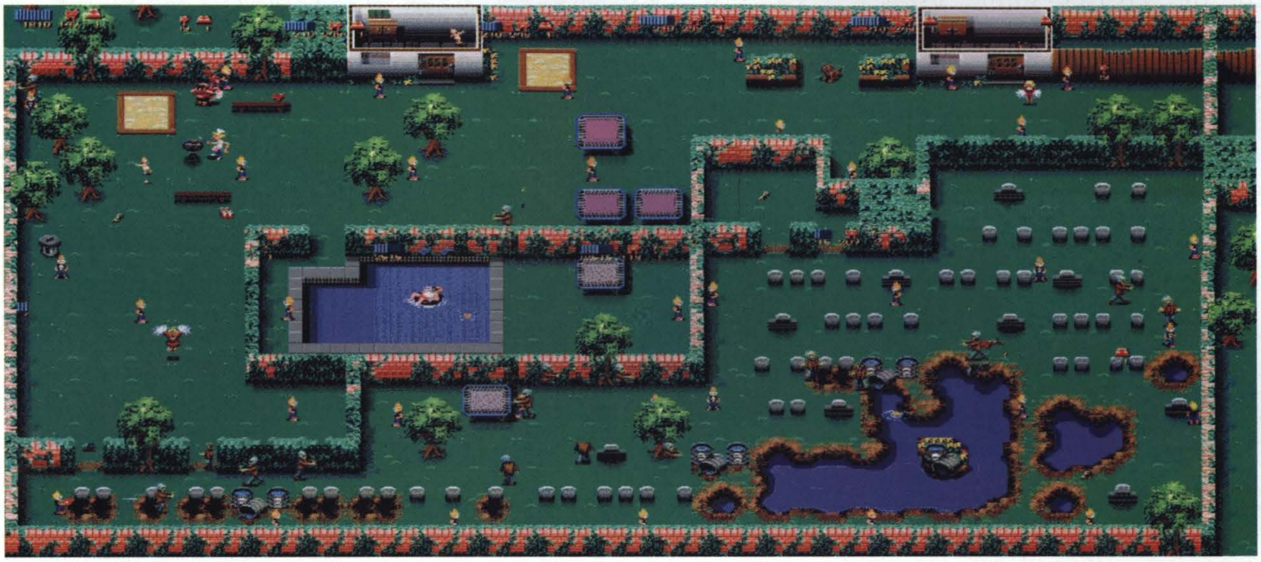
FACTS

Anzahl der Spieler: 1
Batterie: nein
Schwierigkeitsgrade: –
Spielvarianten: 2
Paßwort:nein
Schwierigkeit: mittel
Continues: nein
Anzahl der Levels: 5+

Zombies

Die Zombies bedrohen die Welt! Monster, Werwölfe und Axtschwinger haben's auf die unschuldigen Menschen abgesehen. Sie peinigen Ihre Nachbarn, greifen sich deren Kinder und nehmen die zivilisierte Welt auf's Korn. Nur Ihr könnt die Untoten zurücktreiben: Als Waffe verfügen Eure beiden Spielfiguren jedoch nur über eine Wasserpistole, erst im Verlauf des Spiels findet Ihr Bazookas, Unkrautvertilger und viele andere nützliche Waffen. Eure Aufgabe ist einfach: Sucht die Bewohner der Levels und rettet Sie vor den Zombies! Wenn Ihr alle Personen gefunden habt, erscheint eine Tür, die in den nächsten Abschnitt führt...





Die Zombies sind los!



Inmitten des Kistenstapel liegt eine nützliche Bazooka



Um verschlossene Türen zu öffnen, braucht Ihr Schlüssel!

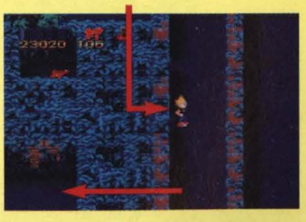


Die Monster attackieren Euch sogar auf dem Footballfeld...

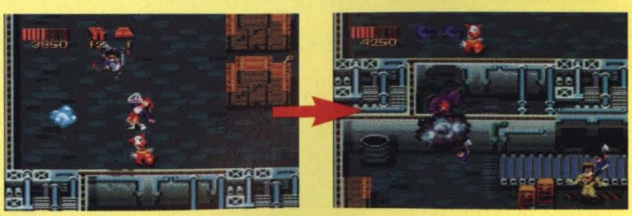


Hier gehen auch fliegende Untertassen auf Euch los!

Was Ihr wissen müsst



Vielerorts findet Ihr versteckte Gänge, durch die Ihr in abgeschnittene Räume gelangt.



Zeitweise findet Ihr eine Ampulle mit seltsamer Flüssigkeit. Auf Knopfdruck trinkt Eure Spielfigur das Getränk und verwandelt sich in ein bärenstarkes Monster. So zertrümmert Ihr sogar Wände!



Oben die Karte des Levels, in dem Ihr Euch nach dem ersten Paßwort wiederfindet



In ein Monster verwandelt, könnt Ihr leider nicht hüpfe



Dieser Zombie bedroht die Le rerin im Haus nicht mehr



Im Verlauf des Spiels wandelt Ihr sogar durch unterirdische Katakomben mit Mumien





FACTS

Anzahl der Spieler: 1 bis 2	Paßwort: ja
Batterie: nein	Schwierigkeit: mittel
Schwierigkeitsgrade: –	Continues: keine
Spielvarianten: –	Anzahl der Levels: 50



Mega Drive



Auch auf dem Mega Drive werden die Nachbarn von gemeinen Zombies bedroht. Ihr übernehmt wieder einen der beiden tapferen Monsterjäger und wandert durch die gleichen Spielszenen wie auf dem Super Nintendo. Nebenan seht Ihr die Übersicht über den dritten Level, das Einkaufszentrum...

Eure Waffen



Auch mit Coladosen und...



...Bazooka geht Ihr um

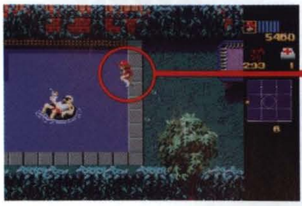
Im Einkaufscenter



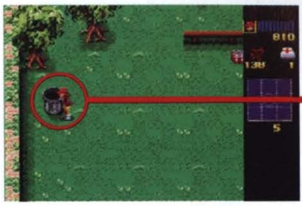
Einkaufsfreude am langen Samstag? Nicht, wenn Euch ein Untoter bedienen will!



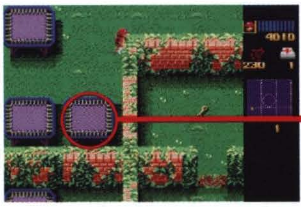
Im Einkaufscenter haben die Monster sogar das Fundament total zerstört



Auf ins kühle Naß: Auch der dickbäuchige Opa will vor den bösen Zombies gerettet werden. Ob er Euch danach auf ein Glas einlädt?



Augen auf: In Mülltonnen, Schränken oder anderen Gegenständen findet Ihr häufig brauchbare Extras.



Dank der aufgestellten Trampoline, könnt Ihr über hohe Mauern springen.



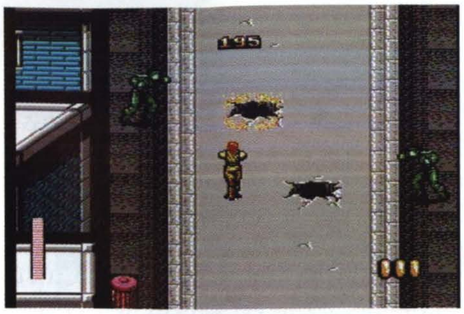
Der Zombie hat zugeschlagen: Das Opfer fliegt 'gen Himmel.

Eine der vielen Anti-Zombi-Waffen ist die Panzerfaust. Nehmt sie unbedingt mit!

FACTS

Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Batterie: nein
Schwierigkeitsgrade: –
Spielvarianten: –
Paßwort: ja
Schwierigkeit: mittel
Continues: nein
Anzahl der Levels: 50

Rollergames



Finstere Gesellen haben die Rollergames-Liga unterwandert: Zeige den Punks, wer der wahre Rollschuh-König ist!

Die Terroristentruppe "V.I.P.E.R." leidet unter Geldmangel: Da der Bankraub im 21sten Jahrhundert nicht mehr in Mode ist, will man sich das Preisgeld des Rollergames-Wettbewerbes ergaunern. CIA und FBI sitzen auf der Leitung, und so greifst Du in das Geschehen ein. Schnell noch die Rollerskates angeschnallt, und schon geht die actionreiche Hatz über sechs Abschnitte los. Während Du über Abgründe springst, explodierenden Handgranaten ausweichst und Deine Gegner über das Faustrecht aufklärst, scrollt das Spielfeld munter in alle Richtungen. Später skatest Du gar eine Autobahn entlang...



Ab und zu wird die furiose Skating-Jagd durch eine Prügeleinlage unterbrochen



Nur wer geschicktes Timing beweist, überwindet die rollenden Fässer.

Tips & Tricks

1. Nur zu leicht passiert es, daß man Gegnern oder Hindernissen ausweichen will und dabei hektisch in eine Grube fällt. Besser Energieabzug durch Feindberührung hinnehmen, als gleich ein Leben im Loch auszuhauchen.
2. In Stage 1-2 erwartet Euch eine knifflige Sprungkombination. Nur wenn Ihr in der Mitte der ersten Rampe den A-Knopf drückt, landet Ihr zielgenau auf der gelben Plattform, von der Ihr sofort weiterspringen müßt.

FACTS

Anzahl der Spieler: 1
Batterie: nein
Schwierigkeitsgrade: –
Spielvarianten: –
Paßwort: nein
Schwierigkeit: mittel
Continues: ja
Anzahl der Levels: 6

Pop' n Twinbee



Das verrückteste Ballerspiel der Welt, abgedreht wie "Parodius" aber noch eine dicke Portion putziger und bunter: In "Pop'n Twin Bee" machst Du Dich allein oder mit einem actiongeübten Freund auf den Weg durch sieben vertikal scrollende Levels. Dich erwartet eine Comic-Welt, wie Du sie Dir in Deinen irrsten Träumen nicht vorstellen konntest. Die verschiedenen Wesen sind teils bösartig, teilweise auch nur dämlich, aber harmlos. Seht Euch die Bilder an, wenn Ihr mehr über die sieben Welten und ihre Bewohner erfahren wollt.

Drei coole Tricks für alle Fälle

Benütze diese Tricks, wann immer Du sie benötigst – Du mußt nur die Pausetaste drücken und die jeweilige Kombination genau befolgen.



Volle Energie
Select, A, Y, A, Y, X, B, X, B, rechter Taster, rechter Taster und Select





9 Leben
Oben, oben, oben, unten, unten, unten, links, rechts, links, rechts, links, rec hts, B, A, B, B und A





Unverwundbarkeit
A, Y, A, Y, X, B, X, B rechter Taster, rechter Taster und Select



Die erste Welt
Ein Spielplatz für den Ballerneuling. Trotz hektischer Passagen wird' s niemals wirklich gefährlich. Auch der Endgegner (im Bild bereits ohne "Deckel") ist harmlos.

LEVEL 2



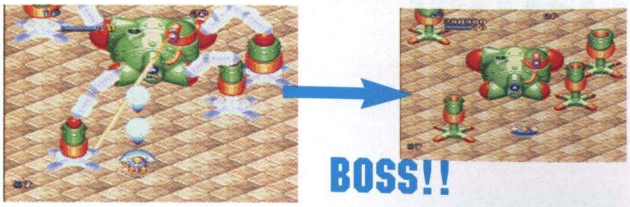
Die zweite Welt
Unter Wasser wird's bereits gefährlicher. Achte vor allem auf die ballernden Schalentiere, die Du nur mit Bomben unschädlich machen kannst.



Die dritte Welt
Neue seltsame Gegner erwarten Dich: Die Typen auf dem Bild oben ballern nur, wenn Du sie angreifst. Die komischen Raupen (unten) sind nur am Kopf verwundbar. Auf der nächsten Seite siehst Du ganz oben den Endgegner dieser Welt. Er kann sich wie alle seine Kollegen verwandeln, macht aber kurz darauf schlapp.

LEVEL 3

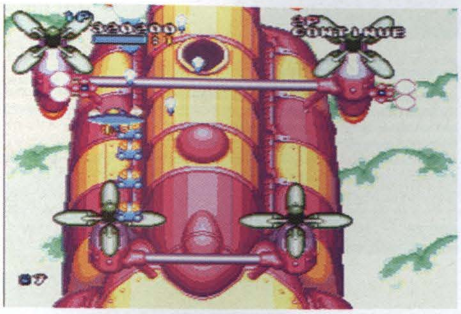




Die vierte Welt

Das Riesenraumschiff folgt Dir in der ersten Hälfte als Schatten; ab der Levelmitte fliegt Ihr darüber und beballert das Deck. Sowohl fliegende als auch stationäre Ziele erfordern Eure Aufmerksamkeit. Die Putzkolonne (kleines Bild links unten) ist jedoch harmlos – nur miese Typen werfen hier Bomben, um Punkte zu bekommen. Den Endgegner seht Ihr rechts.

LEVEL 4





LEVEL 5



Die fünfte Welt

Hier erwartet Dich eine gute Mischung aus Boden- und Luftzielen. Dem fünften Endgegner, einem Raumschiff mit seiner putzigen Besatzung, ballert Ihr nacheinander die Kommandotürme weg – da helfen auch hektische Löschversuche nichts mehr (unten).



Die sechste Welt

Die große Klappe ist die einzige Stärke des sechsten Endgegners (großes Bild), aber auch seine Achillesverse: Er spuckt Raketen und Samurais und ist nur mit geöffnetem Maul verwundbar.



LEVEL 6



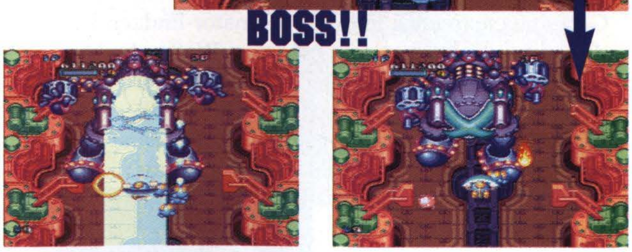
Die siebte Welt

Hektik total: Achte auf die Geschütztürme, die nach gezieltem Bombenabwurf explodieren und eine Dreier-Portion Glocken auswerfen (rechts). Der Endgegner ist die Mega-Variante eines alten Bekannten. Er befindet sich noch im Bau, wenn Du auftauchst. Achte auf seine beiden Kanonen und geh' in Deckung sobald elektrische Entladungen zwischen ihnen auftauchen – erwischt Dich der Super-Laser, bist Du gefangen! (Bild rechts)



LEVEL 7





FACTS

Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Batterie: nein
Schwierigkeitsgrade: 7
Spielvarianten: 2

Paßwort: nein
Schwierigkeit: einstellbar
Continues: nein
Anzahl der Levels: 7

Cybernator

Nicht von Konami, sondern von NCS wurde dieses Actionspiel im letzten Jahr entwickelt. NCS ist in Japan für ungewöhnliche Spielideen und spektakuläre Grafik bekannt.
Auch mit ihrem ersten Nintendo-Titel bleiben die Programmierer ihrem makellosen Ruf treu: Cybernator ist ein kompromißloser Action-Marathon bei dem sich riesige Roboterungetüme Stahlspähne aus den Leibern ballern. Eine ruhige Minute ist dem Spieler nicht gegönnt: Wer auf Dauerfeuer und bildschirmfüllende Explosionen steht, findet mit Cybernator das optimale Super-Nintendo-Spiel. Das Überleben wird dem Roboter-Kämpfer in der Cybernator-Welt jedoch nicht leichtgemacht – ohne stahlharte Nerven und schnelle Reflexe gibt's Dich nur wenige Minuten!

LEVEL 1

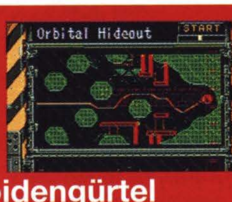


Action in der Bergbau-Kolonie

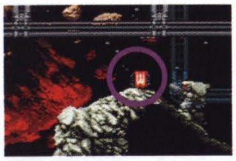


Der erste Level ist leicht: Die schwenkbaren Kanonen schießt Du ab bevor sie reagieren können, den Endgegner beharkst Du, ohne eigene Verletzungen zu beachten.

LEVEL 2



Gefecht im Asteroidengürtel

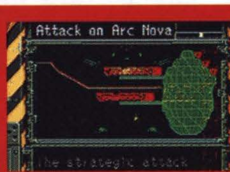




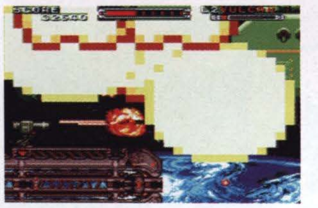


Halte Deine Waffe in diesem Level justiert (am Besten nach vorne gerichtet),dann gibt's in der Hektik keine Zielprobleme. Achte auf die zahlreichen Extra-Behälter und die zielsuchenden Raketen (Bild links oben), die auf einem kleinen Felsen in der Levelmitte versteckt sind.

LEVEL 3



Schlacht um Arc Nova





Jetzt wird's zum ersten Mal hart: Lästige Killer-Satelliten (immer auf Distanz bleiben!) und Geschütze mit Verfolgungsstrahl (Bild links, unter der Riesenexplosion) lassen Deine Energie zusammenschrumpfen. Im Inneren der Festung (Bild rechts) nimmst Du den rechten Weg zum Mittelgegner – der Tunnel nach unten bringt Dich nur in Schwierigkeiten.

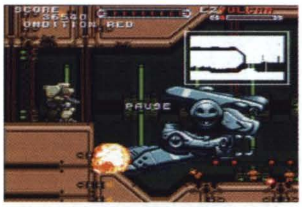
Der Mittelgegner
Immer ballern und ausweichen. Wenn er strahlt, feuerst Du vom Eingang aus (rechts).



Napalm-Trick

Geheimwelten gibt's in der Cybernator-Endzeit keine - dafür aber eine besonders bösartige Waffe, die Du nur mit dem folgenden Trick erhältst. Kümmere Dich im ersten Level nicht um Geschosse und Feinde, sondern lauf geradewegs zum Endgegner. Dort ballerst Du nur auf seinen Körper und gibst keinen Schuß auf die beiden Geschütze links und rechts ab. Als Belohnung für den sparsamen Umgang mit der Munition, geben Dir die Kameraden im zweiten Level eine Napalmwumme.



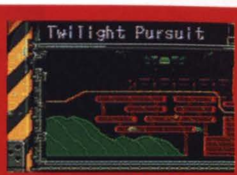


Vergiß den Endgegner und düse sofort nach oben. Dort mußt Du die Antriebsaggregate des Gegners ausschalten. Ballere was das Zeug hält – wenn Du genügend Energie hast, mußt Du den Feind nicht beachten.





LEVEL 5



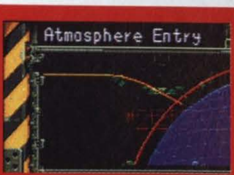
Durchmarsch zum alten Raumhafen



Keine Chance für Anfänger: Im ersten Abschnitt mußt Du das Schutzschild einsetzen, bevor Du selbst feuerst oder weiter vorrückst (oben). Am Eingang zur Shuttle-Basis gibt´s dann den heißersehnten Laser (unten). Danach erwarten Dich robuste Feinde, verwirrender Levelaufbau und schmale Brücken über tödliche Abgründe – ein falscher Sprung und Du landest im Nichts! Setze auch hier regelmäßig das Schutzschild ein. Selbst wenn Du die Mission am Ende noch verpatzt, darfst Du in den sechsten und siebten Level weiterreisen.



LEVEL 4



Kampf in der Atmosphäre







Schon beim Anflug auf die Planetenoberfläche beginnt das Geballere. Ziele gut, denn jeder Gegner, den Du während Deines Sturzes durch die Atmosphäre (Bild ganz oben) abballerst, hinterläßt ein Extra.

Auf der Planetenoberfläche selbst gibt's mehr Gelaber mit Freund und Feind als Kampf. Du mußt Granbia (ganz unten), den feindlichen Ober-Cybernator, nicht besiegen, um in den nächsten Level vorzustoßen. Weich' seinen Geschossen lang genug aus, und er wird sich zurückziehen. Wenn Du überlebst, bist Du automatisch im nächsten Level – auf zum Raumhafen!

Der Continue-Trick

Drei Continues sind zuwenig? Wenn Du im Titelbild die beiden seitlichen Taster und das Steuerkreuz nach oben gedrückt hältst und damit "Start"est, kassierst Du die doppelte Anzahl!







Neben den drei Waffenextras (Raketen, Laser und Vulkan) gibt's in Cybernator nur die Power-Chips (P), die Deine Waffen in jeder Beziehung verstärken und die selteneren H-Energiechips (rechts). Beide Chips werden in späteren Levels jedoch Mangelware.

FACTS

Anzahl der Spieler: 1
Batterie: nein
Schwierigkeitsgrade: –
Spielvarianten: –

Paßwort: nein
Schwierigkeit: mittel
Continues: ja
Anzahl der Levels: 7

Rocket Knight Adventures

Der schwarze Ritter Axle Gear hat den Lehrmeister von Sparkster getötet und auch noch die reizende Prinzessin Sherry entführt. Mit Raketenrucksack und Schwert bewaffnet, macht sich Rocket Knight Sparkster auf die gefährliche Reise zum Planeten der Schweine, wo sich der Bösewicht und seine üblen Komplizen mit ihren Kampfmaschinen versteckt halten.

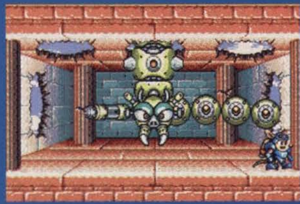












Achte beim Endgegner zuerst nur auf den blauen Schuß. Springe nach oben, wenn das Zugmonster feuert und bearbeite die Kanone mit Schüssen. Nach der Verwandlung mußt Du nur die Hände zerstören. Zum Schluß fährst Du möglichst weit an den rechten Bildrand. Nur mit Dauerfeuer kannst Du die zweite Kanone beseitigen. Bleibe außerdem immer zwischen den Kugeln.













Den Roboterkrebs erledigst Du mit gezielten Angriffen auf die Scheren. Achte besonders auf die linke, die kurz stehenbleibt, bevor sie blitzschnell ausfährt. Beim Endgegner so lange ausweichen, bis der Fischkopf in der Mitte auftaucht. Verwundbar ist er, sobald der Schweinesoldat aus dem Maul in die Luft springt.









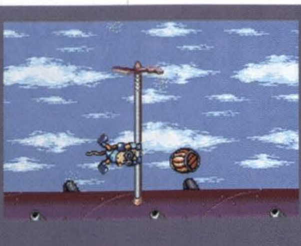
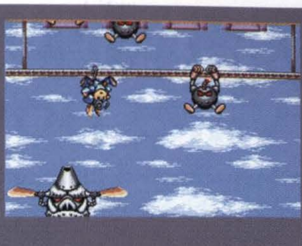






Springe sofort nach links, wenn die Spitze des Raumschiffs abfällt. Beim Roboter-Endgegner weichst Du den gefährlichen Schrotteilen aus und greifst den ungeschützten Bauch zwischen den Schüssen an. Hast Du den Roboter besiegt, mußt Du Dir außerdem noch Kapitän Bobby Par vom Leib halten. Nach einigen Treffern gibt aber auch er auf.



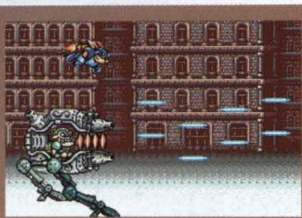







Benutze im Hydraulikgang so oft wie möglich den Raketenrucksack und steuere schräg gegen die Innenwände. Um Gears Roboter zu entkommen, ist Schnelligkeit gefordert – nur mit Raketenschüben und perfektem Timing erreichst Du Deinen Kampfkoloß. Beim Duell weichst Du zurück und schlägst im Moment zu, wenn Gears Fäuste herunterpendeln.



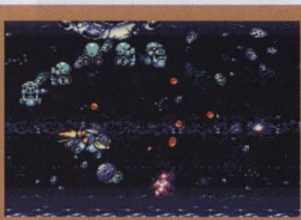
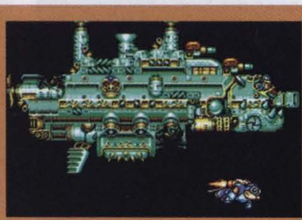
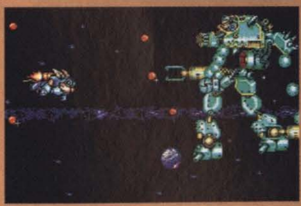







Hast Du das Raumschiff zerstört, kommt der schwierige Teil: Weiche allen Schüssen des Roboters aus. Nach dem blauen Laser läßt er einen Ball zwischen seinen Armen wandern – nur dort ist er verwundbar. Kommt er Dir nach einem Treffer entgegen, fliegst Du an den oberen Bildschirmrand. Auf dem Foto rechts außen erkennst Du die Stelle, an der Du sicher vor dem Ungetüm bist.









FACTS

Anzahl der Spieler: 1
Batterie: nein
Schwierigkeitsgrade: 2
Spielvarianten: –

Paßwort: nein
Schwierigkeit: mittel
Continues: ja
Anzahl der Levels: 6

ZEN – Intergalactic Ninja

Die Menschheit sieht der größten Umweltkatastrophe ihrer Geschichte entgegen. Während sich die Masse verschüchtert in ihre Häuser zurückzieht und auf ein Wunder wartet, schreitest Du unerschrocken zur Tat. Als kosmischer Ninja-Meister ZEN nimmst Du den Kampf gegen "Lord Contaminous" auf.

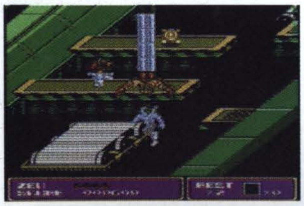
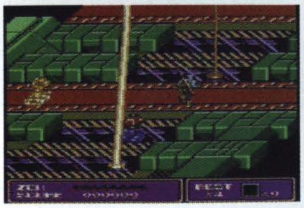
NES



Bonus-Level



In der Recycling-Arena kannst Du Deine Verbündeten wieder erschaffen. Wer die Materialien richtig verarbeitet, genießt die Gesellschaft von "Bottle-Bandit", "Lights-Out" oder "Lawn Ranger". Jede Person steht für Extras, die ZEN anschließend ausgehändigt werden.

In der nahegelegenen Chemischen Fabrik tickt eine Zeitbombe. ZEN muß sich beeilen, sonst werden Tausende von Quadratkilometern auf Jahrzente hinaus verseucht. Pfeilschnelle Reaktionen und ein exzellentes Timing sind gefragt, um die knifflige Mission zu erfüllen.




In dem "Acid Rain Forest" bekommst Du es mit den Auswirkungen von Saurem Regen zu tun. Die gefährlichen Regenwolken haben der Botanik ziemlich mitgespielt. Mit Deinem Photon-Stick mußt Du jede Blume berühren und hauchst der Landschaft somit neues Leben ein.




Eine Ölraffinerie steht in Flammen und etliche Personen sind noch darin gefangen. Zum Glück ist der intergalaktische Ninja nicht hitzeempfindlich - von Dir hängt es ab, ob die hilflosen Menschen rechtzeitig aus dem Flammenmeer gerettet werden. Möge Dein Meister mit Dir sein.




Ein Bergwerk als Mülldeponie: In rasantem Tempo jagst Du die Schienenstränge entlang, immer auf der Hut vor Abzweigungen und Sackgassen. Bist Du schließlich dem Labyrinth entwischt, stellt sich der "Abfallguru" Garbageman zum Kampf.

FACTS

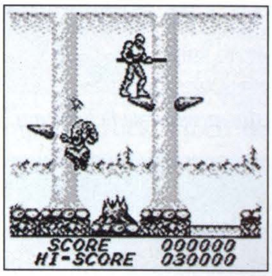
Anzahl der Spieler: 1
Batterie: nein
Schwierigkeitsgrade: 3
Spielvarianten: –
Paßwort: nein
Schwierigkeit: mittel bis schwer
Continues: ja
Anzahl der Levels: 8

ZEN Intergalactic Ninja

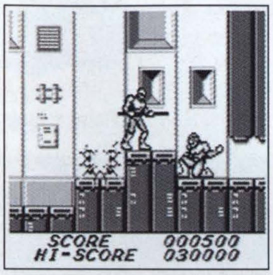
Game Boy

Den tapferen Umweltschützer dürft Ihr natürlich auch auf dem Game Boy unterstützen. Der Taschenspieler hält ebenfalls vier Spielstufen bereit, die Ihr zu Beginn anwählt. Die Levels unterscheiden sich jedoch von der links beschriebenen NES-Version und bieten jedem ZEN eine neue, interessante Herausforderung.

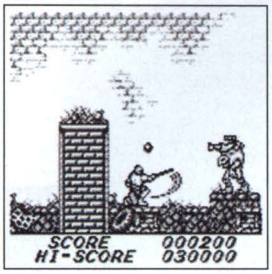




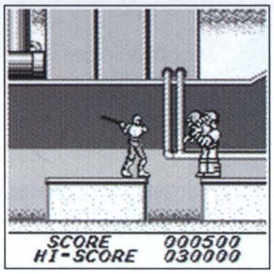
Smog Area: Die Bäume sind ein trauriger Anblick.



Dam Area: Die Waffe des ZEN ist eine Art Sichel.



Auch in der Dust Area lauern miese Typen



Die Oil Area ist der ideale Einstieg für einen ZEN-Ninja

Tips & Tricks

Bei diesem Spiel kommt Ihr mit der "Einer nach dem anderen"-Taktik am weitesten: Statt hektischem Durchlaufen empfiehlt es sich, jeweils einen Gegner "auf den Bildschirm zu holen", diesen zu bekämpfen und erst danach weiter zu gehen. So könnt Ihr Eure Kampfkraft auf einen Widersacher konzentrieren und verliert Euch nicht im Feindes-Wirrwarr.

FACTS

Anzahl der Spieler: 1
Batterie: nein
Schwierigkeitsgrade: –
Spielvarianten: –
Paßwort: ja
Schwierigkeit: mittel
Continues: ja
Anzahl der Levels: 7

The Adventures of Bayou Billy



Eine Safari des Grauens führt Dich durch Urwälder, die selbst Tarzan nur mit Baldrian-Pillen durchqueren würde.

Die Mädels können einfach nicht auf sich achtgeben: Kaum hast Du Deine geliebte Annabelle für wenige Sekunden aus den Augen gelassen, schon wird sie entführt. Die obligatorische Rettungsmission fordert Dein ganzes Videospiel-Können: Du überquerst Krokodilbewachte Flüsse, prügelst Dich in düsteren Urwald-Gefilden und beweist Dein Geschick als unkonventioneller Autofahrer. Angesichts dieser Herausforderungen kommen Extras sehr gelegen: Neben Pistole und Messer ergatterst Du Indy´s Peitsche und hältst Dich mit kugelsicheren Westen und Erste-Hilfe-Kästen über Wasser.



Wer Nintendos "Zapper" besitzt, darf einige Szenen mit der handlichen Lichtpistole spielen.



Unterwegs werdet Ihr aus der Luft angegriffen: Mit Dynamitstangen wehrt Ihr Euch.

Tips & Tricks

Wer sich blindlings in die Rettungsmission stürzt, wird seines Lebens nicht mehr froh. Nicht umsonst haben die Konami-Programmierer den "Practice"-Modus eingebaut - Training macht auch in diesem Fall den Meister. Außerdem müßt Ihr die Extras taktisch einsetzen. Wer beispielsweise den Stern in Level 2 unbedacht aktiviert, hat in kniffligen Situationen keine Smart-Bombe mehr zur Verfügung - und schon wieder ist ein Bildschirmleben futsch!

FACTS

Anzahl der Spieler: 1
Batterie: nein
Schwierigkeitsgrade: –
Spielvarianten: 3
Paßwort: nein
Schwierigkeit: mittel
Continues: ja
Anzahl der Levels: 9

Sunset Riders

Super NES

Desperados herrschen im Wilden Westen. Die Gangster verstehen nur eine Sprache: Mit dem Colt in der Hand machst Du Dich auf die Suche nach den Banditen. Allein oder mit einem Freund steuerst Du vier Kopfgeldjäger durch typische Westernkulissen. Zu Fuß und zu Pferd befreist Du einen fahrenden Zug, kletterst durch verwinkelte Canyons und stellst die Oberbösewichter zum Duell. Außerdem dürfen zwei furchtlose Spieler gegeneinander antreten.



Steve und Billy sind zwei schnelle Pistoleros, Bob und Cormano verstehen mehr von durchschlagkräftigen Winchester-Gewehren.



Jeder Abschnitt wird von einem gefährlichen Bandenboß abgeschlossen – erst wenn er besiegt ist, kassierst Du die ausgesetzte Belohnung

Diesem Endgegner darfst Du nicht zu nahe kommen – seine Peitsche ist sehr gefährlich. Halte Abstand und schieß', wenn er hochspringt.







FACTS

- Anzahl der Spieler: 1 bis 2
- Batterie: nein
- Schwierigkeitsgrade: 3
- Spielvarianten: 2
- Paßwort: nein
- Schwierigkeit: schwer
- Continues: ja
- Anzahl der Levels: 8

Mega Drive

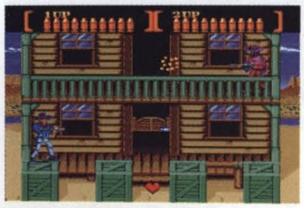
Auch auf dem Mega Drive gehst Du mit einem Freund auf die Kopfgeldjagd. Cormano Wild oder Billy Cool haben auf der Suche nach Obergangster Richard Rose viele gefährliche Abenteuer in der Wüste und in Goldminen zu bestehen. Natürlich fehlt auch der Duell-Modus für zwei schnelle Pistoleros nicht.



Einsteiger sollten sich an Cormanos Winchster halten, Profis bevorzugen Billy.

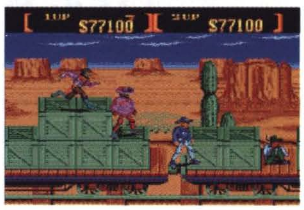


Hinter Saloon-Türen verstecken sich neben hübschen Bardamen auch viele Extras.







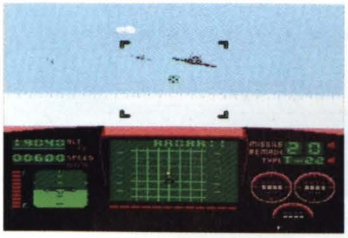


FACTS

- Anzahl der Spieler: 1 bis 2
- Batterie: nein
- Schwierigkeitsgrade: 3
- Spielvarianten: 4
- Paßwort: nein
- Schwierigkeit: mittel
- Continues: ja
- Anzahl der Levels: 4

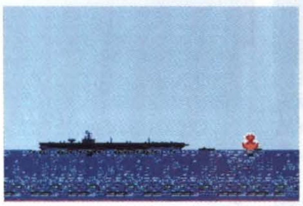
Top Gun

NES 1



Das Original

Wenn Du im Cockpit des 60 Millionen teuren Superfliegers Platz genommen hast, führt kein Weg mehr zurück: Hoch über den Wolken kämpfst Du gegen die feindliche Flugzeugarmada. Verschiedene Aufträge, mehrere Waffensysteme und die Landung auf einem Flugzeugträger sorgen für Spannung.



Das Ziel vor Augen, stürzt der tapfere Pilot ins Meer.

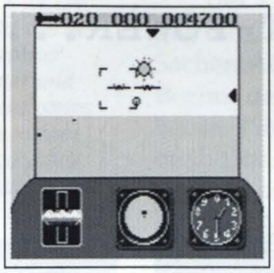
Tips & Tricks

Nicht heldenhaft, aber hilfreich: Wer schon im dritten Level das Endbild beäugen will, vernichtet einfach die Basis, sprich Endgegner, und läßt seinen Flieger beim Landen ins Meer stürzen. Danach drückt Ihr gleichzeitig das Joypad nach rechts und betätigt die Tasten Select, Start, A und B.

FACTS

Anzahl der Spieler: 1
Schwierigkeitsgrade: –
Continues: nein
Anzahl der Levels: 4
Paßwort: nein
Batterie: nein
Spielvarianten: –

Game Boy



Guts & Glory

Auf dem Game Boy wählst Du zwischen drei Missionen, die jeweils mehrere Aufträge bieten. Vor dem Abflug bestimmst Du den Fliegertypen, in dessen Cockpit Platz genommen wird: Vier Abfangjäger stehen bereit. Nur noch die Gurte festschnallen und schon geht´s los...



Aufbruch: Start frei, die erste Mission.

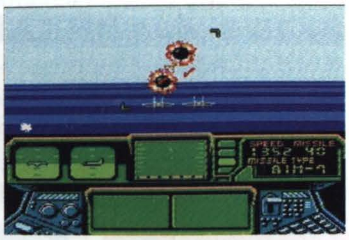
Tips & Tricks

Ihr solltet "Guts & Glory" immer mit Sound spielen. Auch wenn sich Eure Umwelt dezent beschwert ("Mach endlich das Gepiepse leiser!"), ohne Soundeffekte habt Ihr´s schwer. So warnt Euch ein Alarmton rechtzeitig, wenn Ihr zu tief fliegt oder von Raketen ins Visier genommen werdet.

FACTS

Anzahl der Spieler: 1
Schwierigkeitsgrade: 3
Continues: nein
Anzahl der Levels: 20
Paßwort: ja
Batterie: nein
Spielvarianten: –

NES 2



The second Mission

In der zweiten NES-Mission wirst Du noch härter gefordert: Diesmal nimmst Du es sogar mit Panzern und Schiffen auf und holst Laser-Satelliten vom Himmel. Im speziellen "Versus"-Spielmodus kämpfst Du gegen Computer-Piloten oder streitest mit tapferen Freunde um die Vorherrschaft in der Luft.



Zu Beginn dürft Ihr zwischen verschiedenen Waffen wählen

Tips & Tricks

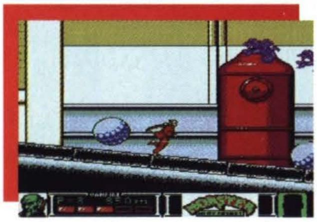
Im Titelbild drückt Ihr das Joypad nacheinander nach oben, oben, unten, unten, links, rechts, links, rechts. Danach Knopf B, A und "Start". Ein befriedigendes "Biep" ertönt, und das Spiel beginnt. Habt Ihr 20.000 Punkte erreicht, gesellen sich drei Bonusflieger zu Eurer Jägerarmada.

FACTS

Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Schwierigkeitsgrade: –
Continues: ja
Anzahl der Levels: 3
Paßwort: ja
Batterie: nein
Spielvarianten: 3

Geschicklichkeit

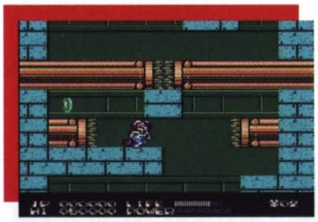
MINIMONSTER........GESCHICHTEN AUS TAUSEND UND EINER NACHT.......EIN HASE IM WELTRAUM ....BREAK-OUT-POWER....................



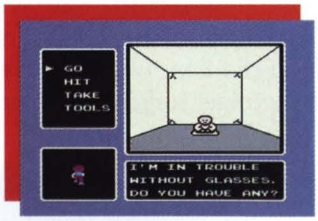
Monster in my Pocket
Seite 101



Prince of Persia
ab Seite 102



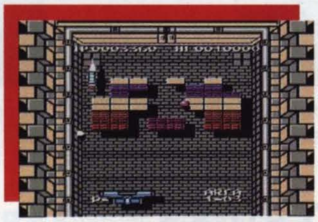
Bucky O'Hare
ab Seite 104



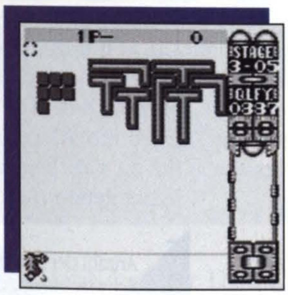
The Goonies 2
Seite 106



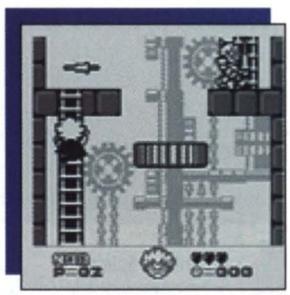
Noah's Ark
Seite 106



Crackout
Seite 107



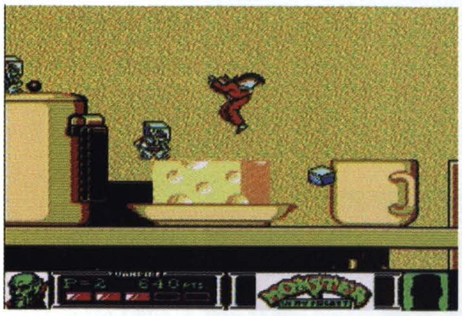
Quarth
Seite 107



Kid Dracula
ab Seite 108

Monster in my Pocket





Die Miniatur-Monster treiben auch in der Küche Ihr Unwesen. Ein liebenswerter Vampir und Frankensteins Neffe trotzen der geballten Monster-Power.



Jetzt ist's passiert: Der böse Monsterfürst hat Euch entdeckt!



Wählt den Verwandten von Dracula oder Frankenstein

Mitternacht im Monsterland: Alle 100 Jahre wieder treffen sich die guten und die bösen Monster zum friedlichen Plausch am Fuße des Monster-Mountain-Vulkans. Die Stimmung ist gut, die Cocktails haben die Phantome – Spezialisten in Sachen Alkoholika – persönlich gemischt. Kurz vor Beginn des ersten Workshops beginnt der Boden zu beben. Plötzlich explodiert der Vulkankegel und verbreitet Rauch, Asche und Feuer. Die Folge der Eruption ist mehr als ungewöhnlich: Ehe sie sich versehen, stehen die Monster mitten in Los Angeles – auf Fingerhutgröße zusammengeschrumpft. Nur ein Vampir und "Das Monster" behalten einen kühlen Kopf und verstecken sich in der Tasche des Teenagers Jack, mit dem sie schnell Freundschaft schließen. Doch der Friede ist von kurzer Dauer: Ein gemeiner Zauberer, Anführer der bösen Monster, will ihnen und dem zweibeinigen Freund an die Pelle. Jetzt greift Ihr ein: Steuert eines der Monster durch Jacks Zimmer und dann durch sechs riesige Levels.

LEVEL 1



Mit den Herzsymbolen peppt Ihr Euren Energievorrat auf

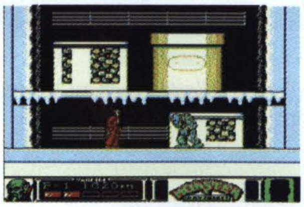


Der erste Endgegner bewirft Euch mit seinen Messern

LEVEL 2



An den Flammen verbrennt Ihr Euch den Hintern!



Im Kühlschrank werden unvorsichtige Monster eingefroren

LEVEL 3

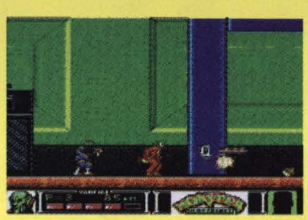


Der dritte Level führt Euch in die Kanalisation...

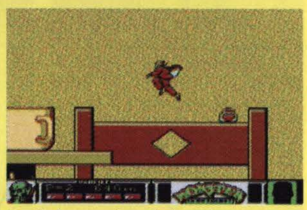


...dort trefft Ihr auf das zweiarmige Monster.

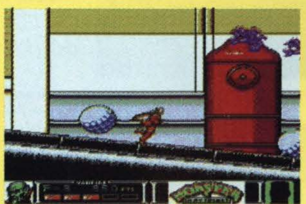
Tips & Tricks



Werft herumliegende Schlüssel und Schrauben auf die Gegner



Drückt zweimal den Sprungknopf und Ihr segelt



Keine Chance! Über die Golfbälle müßt Ihr hüpfen.

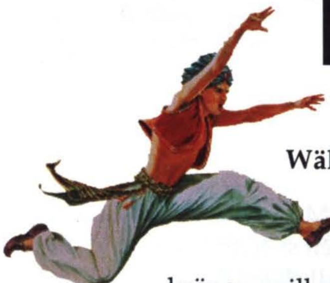


Im vierten Level klettert Ihr den Zaun mit Sprüngen hoch.

FACTS

Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Batterie: nein
Schwierigkeitsgrade: –
Spielvarianten: –
Paßwort: nein
Schwierigkeit: leicht
Continues: ja
Anzahl der Levels: 6

Prince of Persia



Während der Sultan im Ausland weilt, hat der böse Großvesir Jaffar die Macht in Persien an sich gerissen. Um sich selbst zum Herrscher zu krönen, will er die Tochter des Sultans heiraten. Du spielst einen geheimnisvollen Reisenden, der zufällig die Prinzessin kennenlernt. Damit Du Jaffars Pläne nicht durchkreuzt, läßt er Dich festnehmen und in den tiefsten Kerker seines Palastes werfen. Der Prinzessin stellt er ein Ultimatum: Entweder heiratet sie den Bösewicht oder muß grausam sterben. Du hast genau zwei Stunden Zeit, aus dem Verlies zu entkommen und die Arme zu retten. Am Ende steht Dir Jaffar mit seinen Zauberkräfte gegenüber.



Ohne Erbarmen schleifen Dich die Wachen in den dunkelsten Keller



Die Sanduhr verrinnt – Dir bleiben nur zwei Stunden, um die Prinzessin zu retten.



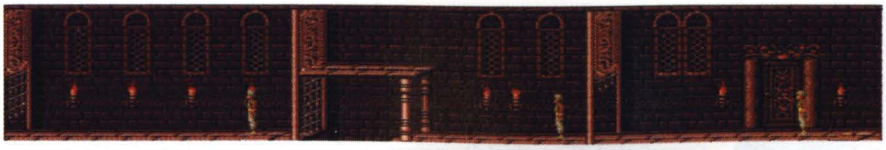
LEVEL 2
VW5J+9B

Die restlichen Levelcodes:
03: LZDR+XX
06: 978WT5R
08: CPKDB12
11: 3ZJCLGV
15: 7M2HRWV
16: HC6XTKL
18: ZWJ1MNS

Fechten:
Um die unzähligen Palastwachen zu beseitigen, mußt Du ein Meister im Fechten sein. Folgende Taktik hilft bei fast allen Gegnern: Weiche zurück und stich zu, wenn der Hieb des Gegners ins Leere gegangen ist.

LEVEL 4
VHB7DV9

Hast Du nach langer Suche endlich das Schwert gefunden, mußt Du den ganzen Weg zurück, um durch den Ausgang in Level 2 zu gelangen.



Präge Dir den Weg gut ein, damit Du keine Zeit mit Suchen vergeudest.

LEVEL 5
3N9N37X



LEVEL /
LPC1+H2

Spring an die Decke, um die Geheimgänge zu finden.



Um in Level 10 zu gelangen, mußt Du den richtigen Abgrund finden.

LEVEL 9
BQ1V+2L



LEVEL 10
951C3ND

Steuere sofort nach links, sonst fällst Du in die kochende Lava.



Acht Fallen: Springe über die ersten vier, laufe durch drei und hüpfe über die letzte.

LEVEL 12
M8Q8LJZ



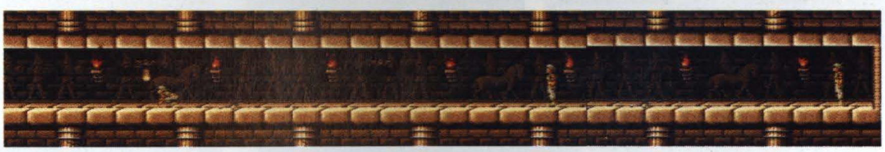
LEVEL 13
BYP8W+D

Trinke auf gar keinen Fall aus der versteckten Riesenflasche



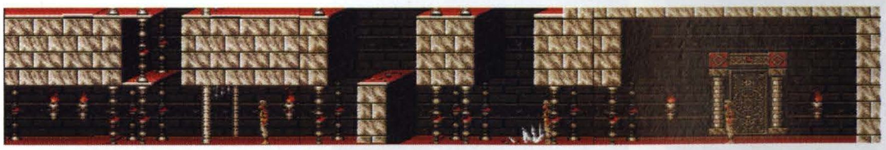
Sammle so viele Energieflaschen wie möglich

LEVEL 14
97PZLPZ



LEVEL 17
7L1GS4C

Ignoriere die Schädel, die das Endmonster nach Dir wirft.



Um zu entkommen, mußt Du alle Schalter finden und benutzen.

LEVEL 19
Q95YFJC



LEVEL 20
86W3MY5

Um Jaffar zu besiegen, mußt Du mehrmals seinen Zauber blocken und ihn danach mit dem Schwert treffen.

FACTS

Anzahl der Spieler: 1
Batterie: nein
Schwierigkeitsgrade: –
Spielvarianten: –

Paßwort: ja
Schwierigkeit: mittel
Continues: ja
Anzahl der Levels: 20

Bucky O'Hare

Auf dem grünen Planeten muß Android Blinky aus den Klauen der Entführer gerettet werden





Dead-Eye Duck ist Waffenoffizier und wartet auf dem roten Planeten auf Bucky



Blinky

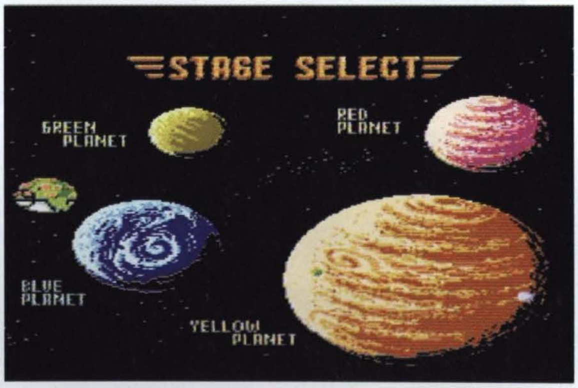




Dead-Eye Duck











Jenny





Willy Du Witt



In den Katakomben des blauen Planeten werdet Ihr Kätzchen Jenny finden. Als besonderes Merkmal kann sie mit einer ominösen Kristallkugel perfekt umgehen.

Schiffstechniker Willy wird auf dem gelben Planeten versteckt gehalten. Im Verteidigungsfall greift der Wunderknabe auf Energiestöße zurück, die er via B-Taste abfeuert.



Die unglaublichen Abenteuer des Weltraumhasen



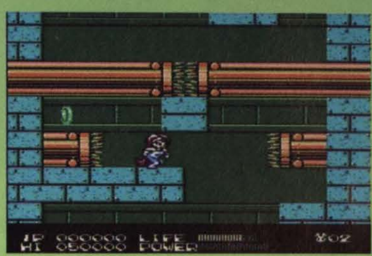
Nicht alle Schildkröten sind so sympathisch und hilfsbereit wie die "Teenage Mutant Hero Turtles". Ein fieses Kröten-Imperium hat nämlich die Freunde von Captain Bucky entführt. Das kosmische Karnickel muß Dead-Eye Duck, die aldebaranische Katze Jenny, den Androiden Blinky und das clevere Erdenkind Willy DuWitt befreien. Sobald ein Kollege gerettet wird, kann Bucky in den Kröper seines Dutzfreundes schlüpfen. Wie praktisch, daß jede der Personen über andere Kampffähigkeiten verfügt. So ist es strategisch wichtig, daß Ihr Euer Bildschirm-Alter-Ego je nach Spielsituation wechselt. Nur die cleversten Joypad-Akrobaten können den Toads Paroli bieten. Die ersten vier Levels (sprich: Planeten) seht Ihr auf der linken Seite. In jeder Spielstufe harrt einer von Buckys Freunden seiner Rettung. Sobald das Helden-Quintett komplett ist, folgen die finalen vier Szenarien, die Euch von einem Gefangenenlager bis zum Raumschiff der widerlichen Krötensippe führen.

Cell-Level



Salvage Chut



Kaum hast Du Dein Team befreit, sind die Jungs & Mädels schon wieder verschwunden. Sie wurden in ein Krötengefängnis verschleppt und hadern mit dem Schicksal. Zu Beginn des Levels stehen Bucky und Blinky zur Wahl. Der Rest der Crew gesellt sich im Lauf der Zeit dazu. Vergiß bitte nicht, die besonderen Fähigkeiten der Solokämpfer gezielt einzusetzen.

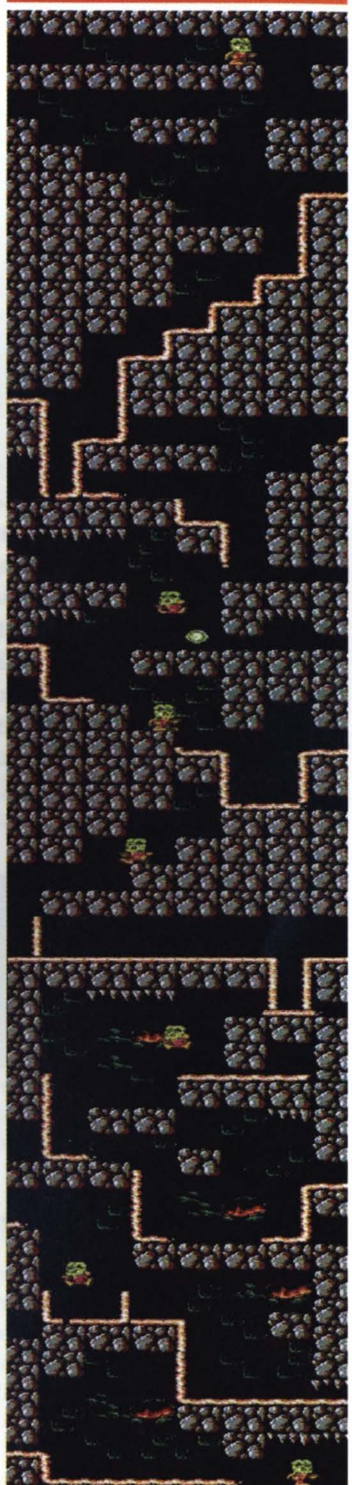
Endlich kannst Du auf das komplette Team zurückgreifen. Die Hüpffrösche besiegst Du am besten mit Willy; laufe aber trotzdem zielstrebig nach rechts. Später triffst Du auf Kakerlaken und fiese Insekten, bis Dich die dunkle Zone erwartet: Act 3 geizt mit Licht, so daß Du auf Feuerfliegen warten mußt, die Dir den rechten Weg zeigen. Solltest Du siegreich sein, folgen weitere Levels...

Tips & Tricks

Folgende Paßwörter erleichtern Euch das Leben:

Grüne Welt: 5NSZS Blaue Welt: GPS!3 Rote Welt: MXV23
Gelbe Welt: M!L!4 Sal. Chut: MRW*L Magma T.: M!L2X
Escape: MRM*X (Bitte beachten: * steht für ein Dreieck)

Red Planet Act 3



FACTS

Anzahl der Spieler: 1
Batterie: nein
Schwierigkeitsgrade: –
Spielvarianten: –

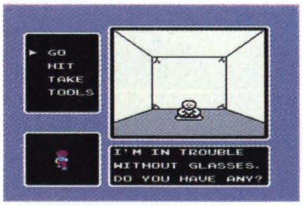
Paßwort: ja
Schwierigkeit: mittel
Continues: ja
Anzahl der Levels: 8

The Goonies 2

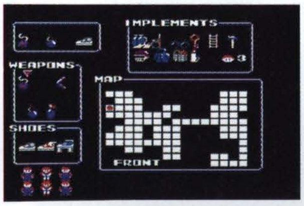


Meist tummelst Du Dich in Plattform-gefüllter Umgebung, findest Türen in geheimnisvolle Räume oder kletterst an Pflanzen und Leitern herum.

Mitte der 80er Jahre waren Abenteuerfilme mit Jugendlichen in Mode. Regisseur Joe Dante griff 1985 die turbulente Thematik nach "Gremlins" ein zweites Mal auf. Die NES-Rechte an seinen "Goonies" erhielt Konami, die daraus eine ungewöhnliche Mischung aus Jump'n Run-Action und Abenteuerspiel bastelten. Mit Yo-Yo, Bumerang und Steinschleuder machst Du Dich auf den Weg, Deine vermißten Mit-Goonies zu retten. Meist mußt Du springen, klettern und gegen wuselnde Feinde antreten. Mit den richtigen Gegenständen, darfst Du tauchen, funken und wie ein Känguruh springen. Big Fun!



Viele Räumes siehst Du aus der 3D-Perspektive – eifriges Kartenzeichnen ist angesagt!



In Goonies 2 gibt's viel zu Entdecken und viele nützliche Gegenstände einzusacken.

Tips & Tricks

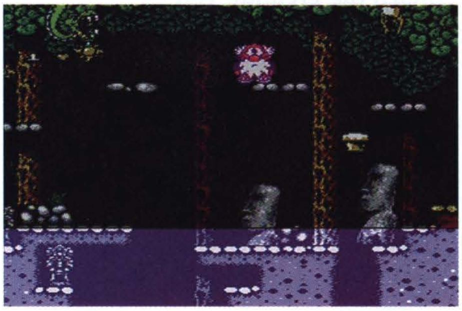


Faule Spieler aufgepaßt: Mit dem Paßwort links habt Ihr bereits alle Gegenstände und alle Goonies gefunden. Auf geht's zum Endbild.

FACTS

Anzahl der Spieler: 1
Batterie: nein
Schwierigkeitsgrade: –
Spielvarianten: –
Paßwort: ja
Schwierigkeit: mittel
Continues: ja

Noah´s Ark



Der nette Mann mit dem Bart ist im Auftrag des Herrn unterwegs und rettet vergessene Tierarten vor der steigenden Sintflut.

Gott beschließt, mit einer gewaltigen Sintflut die Erde von allem Bösen reinzuwaschen. Vorher gibt er Noah den Auftrag, ein Schiff zu bauen und von jeder Tierart ein Pärchen zu retten. Leider hat Noah beim Bau seiner Arche viel zu tun und bemerkt erst, nachdem der Regen schon angefangen hat, daß noch ein paar Tiere – wie der Panda oder der Seelöwe – fehlen.

Du hilfst dem biblischen Helden dabei, auf fünf Kontinenten der Welt rechtzeitig die vergessene Tiere einzusammeln. Extras verzaubern Noah in einen unverwundbaren Steinmenschen, verleihen ihm Flügel oder verwandeln ihn in einen Fisch.



Nach dem dritten Abschnitt jedes Kontinents warten riesige Endgegner auf Noah



Auf der Karte sind alle Regionen verzeichnet, in denen Tiere auf die Rettung warten.

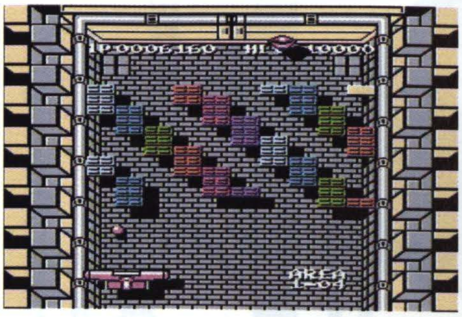
Tips & Tricks

1. Halte Dich immer in der Mitte des Bildschirms – am Rand wirst Du leichter von den Gegnern erwischt.
2. Behalte die zielsuchende Waffe und wechsle nicht ständig zwischen verschiedenen Extras.
3. Verzichte lieber auf einen Bonusgegenstand und konzentriere Dich auf das Sammeln von Extraleben.
4. Schieße so oft wie möglich in die Luft – überall sind unsichtbare Bonusgegenstände versteckt

FACTS

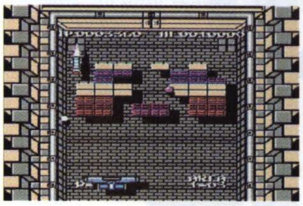
Anzahl der Spieler: 1
Batterie: nein
Schwierigkeitsgrade: 3
Spielvarianten: -
Paßwort: nein
Schwierigkeit: mittel
Continues: ja
Anzahl der Levels: 5

Crackout

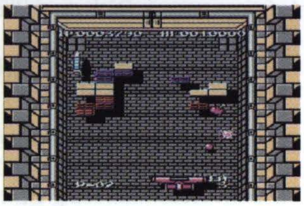


Wo ein Wille ist, ist auch ein Weg: Keine Mauer der Welt kann Dich und Deine Superkugel aufhalten.

Als die Videospiele noch in den Kinderschuhen steckten, eroberte "Breakout" die Herzen aller Joypad-Künstler. In dem Klassiker ging es darum, mittels Schläger und Ball eine Mauer aus Ziegelsteinen abzutragen. Wenige Jahre später feierte die optisch und inhaltlich aufgepeppte Variante "Arkanoid" ähnliche Erfolge. Dank "Crackout" habt Ihr die Möglichkeit, auf dem NES die moderne Version dieses Kultspiels zu erleben. Um Euch das Ballspiel schmackhaft zu machen, huschen viele Extras umher, Gegner treiben ihr Unwesen, und jeder Level bietet eine Menge unterschiedlicher Spielfelder.



Der Aufbau der Ziegelsteinmauer unterscheidet sich von Spielfeld zu Spielfeld



Wenn Du einen Bösewicht mit dem Power-Ball triffst, verschwindet dieser.

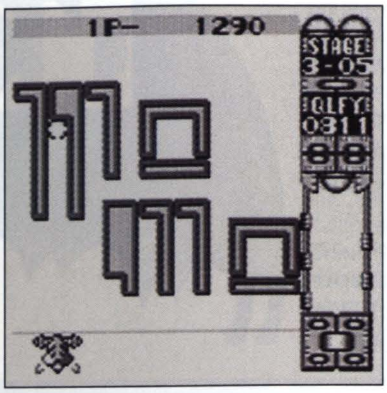
Tips & Tricks

1. Wenn Ihr das "Doppelball"-Extra aktiviert, erhaltet Ihr einen zweiten Ball in weißer Farbe. Werdet Ihr vor die Entscheidung gestellt, entweder den "echten" oder den Zusatzball zurückzuschlagen, entscheidet Euch in jedem Fall für die Original-Kugel. Verpaßt Ihr diese, ist trotz weißem Ball ein weiterer Mauerabbauversuch gescheitert.
2. Für Schnelleinsteiger haben wir folgendes Paßwort parat: NO8S5Y7WZSDO4

FACTS

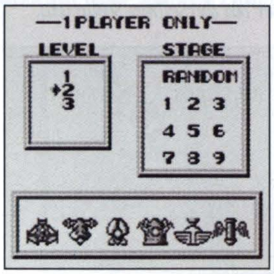
Anzahl der Spieler: 1
Batterie: nein
Schwierigkeitsgrade: –
Spielvarianten: –
Paßwort: ja
Schwierigkeit: leicht
Continues: ja
Anzahl der Levels: 4

Quarth

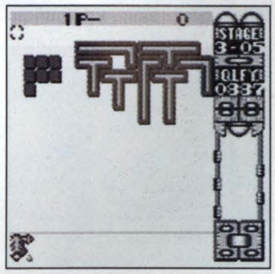


Strategie und Reaktion werden hier gleichermaßen gefordert: Nur clevere Spieler meistern die taktische Herausforderung – und zwar rechtzeitig!

Euer Raumschiff befindet sich am unteren Bildschirmrand und kann kleine Quadrate nach oben feuern. Dies erweist sich als sehr praktisch, denn von dort nähern sich geometrische Formen, die Ihr mittels der Quadrate zu Rechtecken komplettiert. Gelingt dies, verschwinden die Objekte und Ihr ergattert unter Umständen ein Extra. Sollte allerdings eine unvollständige Form den Boden erreichen, ist´s vorbei mit dem High-Score. Bei dem Puzzle-Hit "Quarth" könnt Ihr zudem einen Mitspieler "video-linken" – doppelter Spielespaß garantiert.



Das Auswahlmenü wird jedem Spielertypen gerecht



Taktik ist Trumpf: nur Rechtecke führen zum Ziel.

Tips & Tricks

Punktefetischisten sollten auf große Rechtecke bauen: Je größer das Viereck, desto mehr Punkte landen auf dem Konto. Wesentlich cooler und effektiver ist aber eine andere Methode: Formen verschachteln. Wenn Ihr zusammenliegende Formen so komplettiert, daß sie gemeinsam ein Rechteck ergeben, schlagt Ihr mehrere Fliegen mit einer Klappe. Profis arbeiten nur nach dieser Methode, ohne die Ihr höhere Spielstufen gar nicht schaffen könnt.

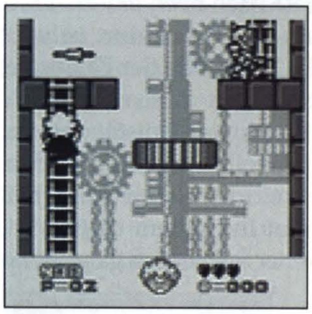
FACTS

Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Batterie: nein
Schwierigkeitsgrade: 3
Spielvarianten: 2
Paßwort: nein
Schwierigkeit: mittel
Continues: nein
Anzahl der Levels: 9+

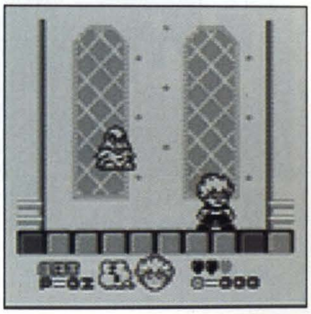


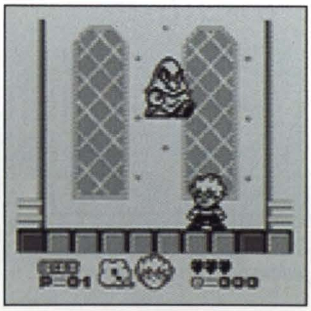
Der coolste Typ unter den Untoten sucht Deinen Game Boy heim: Kid Dracula, der kleine Vampir mit dem großen Mut, muß sein verrücktes Königreich aus den Klauen des Dino-Bösewichts Garamoth retten. Du lenkst die Sprünge des Mini-Dracula: Von seiner trauten Gruft, durch den Wald der Dummköpfe, die Gewitterwolken, über Geisterschiffe, Vulkane bis in die Roboterfabrik des Garamoth. Fleißige Vampire lösen nebenbei noch fünf knifflige Zwischenspiele.

In Papas Schloß

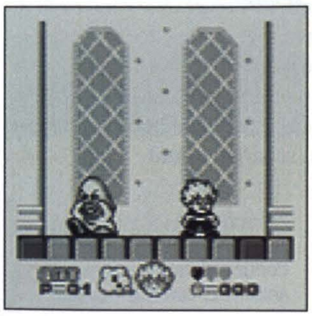


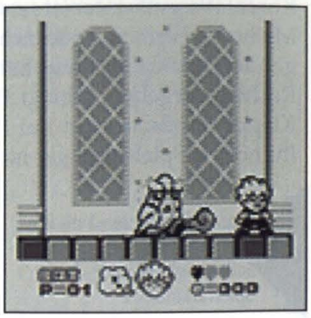
...ist die Hölle los. Zum Glück kannst Du durch Mauern, Plattformen und Äste nach oben durchschießen und damit Deine Gegner vernichten noch ehe sie Dich zu Gesicht bekommen. Negativ ist wiederum, daß von letzteren unendliche viele herumspuken: Für jeden vernichteten Feind taucht sofort ein neuer an derselben Stelle auf.





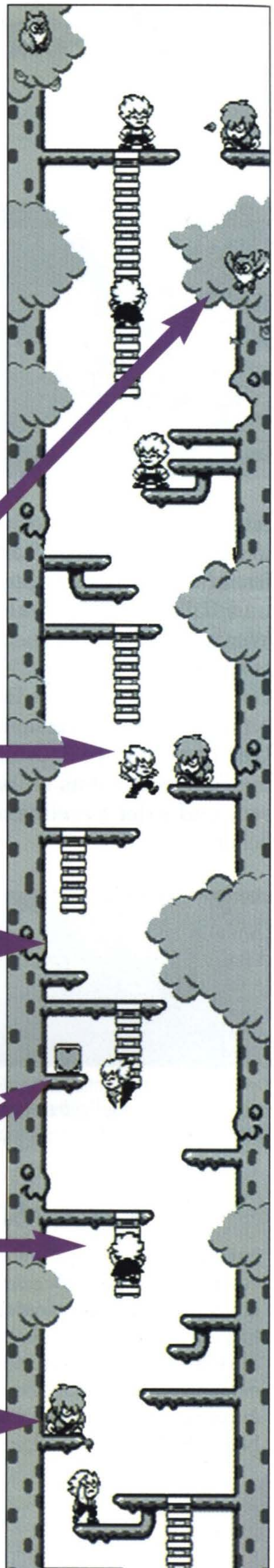
Obermotz mit Stil: Schon im ersten Level erwartet Dich ein Endgegner, wie Du ihn bisher bestimmt noch nicht gesehen hast. Eigentlich sind's sogar drei: Nach dem Mini-Geist taucht der Papa auf. Hast Du auch den erledigt, muß Opa 'ran.



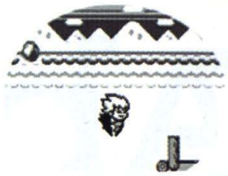


Level 2: Aufstieg

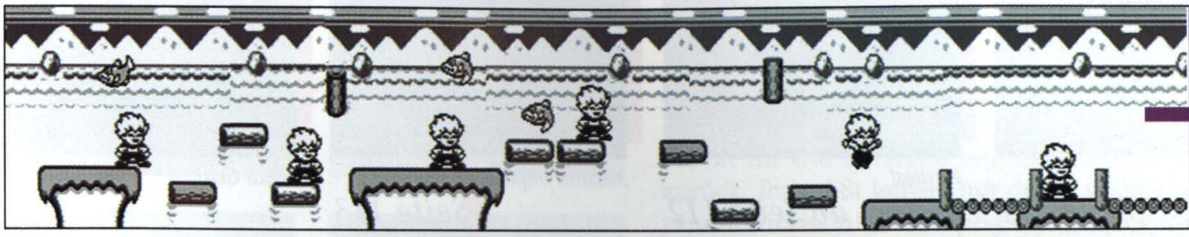
Hier machen Dir vor allem die Eulen zu schaffen. Sie tauchen aus dem Laub auf, fliegen einen nervigen Bogen quer durchs Bild und verschwinden dann wieder. Du mußt sie zweimal treffen, damit sie sich auflösen.
Selbst wenn Du den Messerstecher nicht von unten erreichst, hat er nicht die geringste Chance gegen Dich – Du ziehst in jedem Fall schneller.
Ab der zweiten Hälfte Deines Aufstiegs nerven Dich auch die Baumfratzen. Sie versuchen, Dich einzusaugen und weiter unter wieder auszuspucken. Bleib auf Distanz.
Das Herz nimmst Du natürlich mit. Um es zu erreichen, mußt Du Deine Fledermaus-Magie einsetzen. Du kannst ruhig gleich ein Stückchen weiter hinauffliegen...
Ohne die Leitern würdest Du nicht weit kommen. Du kannst sie sogar aus dem Sprung heraus erreichen. Drück' das Steuerkreuz nach oben, und Du hälst Dich an einer Sprosse fest.
Dieser Rüpel wirft sein Messer nach Dir – zum Glück ist er nicht gerade der schnellste. Du kannst ihn gleich von unten erledigen, noch bevor er Dich überhaupt bemerkt hat.





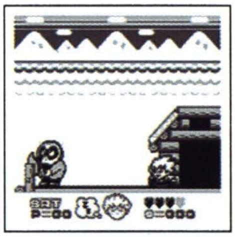


Zwischen dem Fluß und dem Mann mit der Axt liegt ein Brücke, die direkt hinter Dir zusammenfällt. Unangenehm sind dabei die drei Fische, die aus dem Wasser springen und Dich verletzen wollen. Unter dem ersten kannst Du hindurchlaufen, unter dem zweiten meist nicht mehr. Um dem Tod zu entkommen, hältst Du während Deines Sprints über die Brücke den B-Knopf (Fledermaus) gedrückt – sobald der zweite Fisch passiert ist, flatterst Du los und rettest Dich ans andere Ufer.

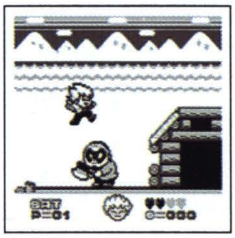


Drei Gefahren lauern auf Deiner Flußüberquerung: Die Fische springen vor Dir aus dem Wasser, segeln in einem nicht ganz so hohen Bogen auf Dich zu (Kopf einziehen!) und watscheln schließlich noch etwas über das Land. Zumindest bei den ersten Fischen gibt's jeweils eine Stelle, an der Du stehen bleiben kannst ohne verletzt zu werden. Die letzten Fische mußt Du eventuell überspringen. Die dunklen Plattformen brechen unter Deinen Füßen weg, bleib also nicht allzulange darauf stehen. Schließlich bestrafen Dich herabfallende Baumstämme für Deine Hektik. Warte also auf jeder stabilen Plattform, ob nicht von oben ein Holzstumpf naht, bevor Du weitereilst.

Der Mann mit der Axt



Renn' bloß nicht übermütig auf die Eingangstür zu! Dort kommt der Endgegner heraus. Überspring ihn, wenn er den Bildschirm nach links durchquert. Er will doch nur seine Axt holen...

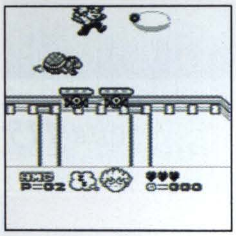


Nach heftigem Gerüttel hat der Miesling die Axt aus dem Baumstumpf gezerrt. Jetzt möchte er Hackfleisch aus Dir machen. Überspringe ihn, wenn er mit der Axt geschlagen hat und in Deine Richtung weitermarschiert. Dann ballere ihm in den Rücken. Überspringen, ballern, überspringen...

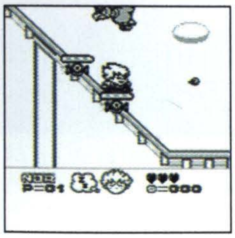


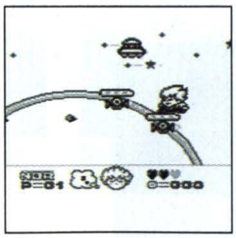
Doch ein echter Wahnsinniger gibt so schnell nicht auf: Jetzt hat er seine alte Schrotflinte aus dem Keller geholt. Schießt er vom Dach, kannst Du den Kugeln am linken Bildschirmrand durch einen Sprung nach oben entgehen. Fliegen kannst Du auch (siehe Bild), das kostet aber zuviel Zeit.

Achterbahn des Grauens



Wenn Du im dritten Level die Wolkenroute überlebt hast, mußt Du nicht mehr zu Fuß gehen. Dennoch kein Grund zur Freude: Deine Achterbahnfahrt wird von tieffliegenden Schildkröten, aggressiven Geiern und einem Gewittergott gestört. Am Ende wartet der Geist Deines letzten Brathähnchens!





Der letzte Tip: Das zweite Ufo hat eine Goldmünze im Gepäckraum.

FACTS

Anzahl der Spieler: 1
Batterie: nein
Schwierigkeitsgrade: 1
Spielvarianten: –

Paßwort: ja
Schwierigkeit: schwer
Continues: ja
Anzahl der Levels: 8

Abenteuer

KRAWALL IM ALL.........DIE FREIBEUTER.....
...SPIONAGE.........DSCHUNGELKAMPF.........
RITTERSPIELE.........AUF TAUCHSTATION.....



Star Trek

Seite 111



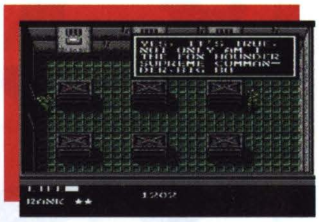
Pirates!

ab Seite 112



Mission Impossible

Seite 113



Metal Gear

Seite 114



Snake's Revenge

Seite 114



Defender of the Crown

Seite 115



Silent Service

Seite 115

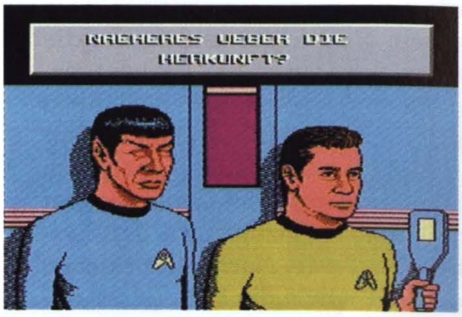


Star Trek

Seite 111

NES

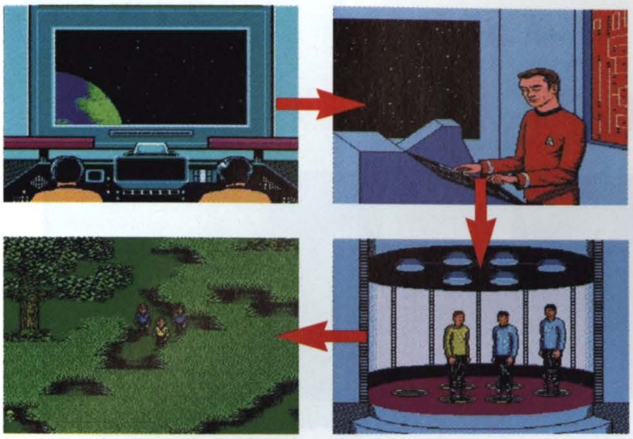
Star Trek



Bevor Ihr Euch von Mr. Scott auf die Oberfläche eines fremden Planeten beamen laßt, stellt Ihr einen Landetrupp mit erfahrenem Personal zusammen.



Sternzeit 2831,3: Das Raumschiff Enterprise befindet sich mal wieder in einer miserablen Situation. Als Captain Kirk und seine Crew eine Störung der Gravitations- und Magnetfelder im System des Planeten Sigma Iotia erforschten, fanden Sie an der Rückseite des Planeten ein riesiges Schwarzes Loch. Zu spät erkannte Kirk die Gefahr, und die Enterprise wurde in das Schwarze Loch gesogen. Im letzten Moment zündet der Captain den Hyperraumantrieb und landet in einer unbekannten Galaxie, Lichtjahre entfernt. Das Schiff ist stark beschädigt und hat nicht genug Dilithium-Treibstoff, um nach Iotia zurückzukehren. Kirk & Co. lassen sich auf einen nahen Planeten beamen, um dort nach Dilithium-Kristallen zu suchen, die die Aggregate des Schiffs wieder flott machen. Wenn Ihr die Kristalle beisammen habt, reist Ihr zurück. Ihr müßt lernen, mit den Navigations-, Kommunikations- und Kampfsystemen der Enterprise umzugehen, sonst habt Ihr keine Chance, gegen angreifende Raumschiffe zu bestehen oder die Ursache für das Schwarze Loch zu finden.



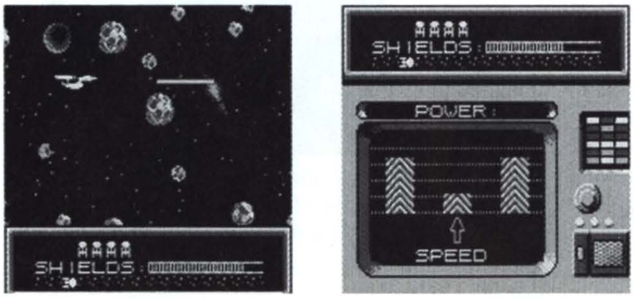


Die Crew-Mitglieder geben wichtige Hinweise, um die Mission heil zu überstehen.



Scotty überwacht den Energievorrat und beaufsichtigt den Maschinenraum

Game Boy



Die Klingonen haben einen wertvollen Disruptor gestohlen und dessen Teile auf 12 Planeten verstreut. Als Captain der Enterprise jagt Ihr die Diebe durch die Galaxis und erforscht Planeten.



Mr. Spock berechnet den Weg zu Planeten außerhalb des bekannten Sonnensystems



Lt. Uhura nimmt den Kontakt zu fremden Lebensformen auf oder funkt zur Erde

FACTS

Anzahl der Spieler: 1
Batterie: nein
Schwierigkeitsgrade: –
Spielvarianten: –
Paßwort: ja
Schwierigkeit: mittel
Continues: nein

FACTS

Anzahl der Spieler: 1
Batterie: nein
Schwierigkeitsgrade: –
Spielvarianten: –
Paßwort: ja
Schwierigkeit: mittel
Continues: nein



PIRATES!

Yoo-Hoo! Als Nachwuchspirat heuerst Du auf einem Schiff in der Karibik an. Nach einem heftigen Gefecht mit dem Kapitän wirst Du sein Nachfolger und führst die Mannschaft bei der Suche nach Ruhm und Abenteuern an. Leider ist das Freibeuterleben kein Zuckerschlecken: Von Dir werden allerhand Talente verlangt, die einen guten Anführer ausmachen. Du rekrutierst neue Mannschaftsmitglieder, bist für den Proviant zuständig und bestimmst den Kurs, den das Schiff nimmt. Als Seeräuber mußt Du natürlich ein hervorragender Fechter sein. Andererseits ist Diplomatie im Umgang mit Gouverneuren und Kaufleuten sehr hilfreich. Bei aufregenden Seeschlachten und Raubzügen auf den karibischen Inseln sammelst Du Reichtümer und vergrößerst Deine Flotte. Nach bescheidenen Anfängen erwarten Dich goldbeladene Galeonen und Adelstitel, sowie die Hand einer reizenden Gouverneurstochter.

Abenteuer in der Karibik



Um Städte zu plündern, mußt Du die Befestigungsanlagen mit gezielten Schüssen zerstören.





In der Hafentaverne warten zwielichtige Gestalten, die gerne bei Dir anheuern.

Sammle Informationen, um zu erfahren, wer gerade gegen wen Krieg führt. Dadurch vermeidest Du, falsche Städte oder Schiffe anzugreifen. Um weniger Schwierigkeiten mit der Truppen zu bekommen, solltest Du Dich gut mit den Gouverneuren stellen. Nehme deshalb alle Aufträge von ihnen an. Hast Du einen Piraten festgenommen, solltest Du ihn möglichst schnell gegen Lösegeld freilassen – wenn er flieht, verdienst Du nichts. Lasse den Charme spielen, wenn Du einer Gouverneurstochter begegnest. Hast Du ihr Herzen erobert, verrät sie Dir geheime Informationen.



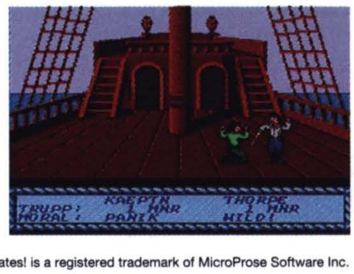
Händler verkaufen Waren, Gold und den lebenswichtigen Proviantvorrat.



Die Gouverneure der Inseln haben viele Aufgaben für Piratenkapitäne.



Besonders wichtig für angehende Piraten sind die Fähigkeiten im Fechtduell: Achte genau auf die Bewegungen Deines Gegners und stich zu, wenn er Kopf oder Beine ungedeckt läßt. Greift Dein Gegner an, weichst Du zurück und überraschst ihn mit einer schnellen Attacke.





Wenn die feindlichen Städte zu gut gesichert sind, kannst Du auch den Landweg einschlagen. Du führst Deine Freibeutertrupps durch den Dschungel und kämpfst...



...mit gegnerischen Streitkräften. Hast Du die Stadt erreicht, steht der Zweikampf mit dem Kommandanten an. Siegst Du, kannst Du die reichen Städte ausplündern.



Bei den Seeschlachten bearbeitest Du Dein Opfer mit Breitseiten aus den Kanonen. Je mehr Treffer Du landest, desto langsamer wird der gegnerische Segler...



...und Du kannst ihn ansteuern. Jetzt entert Deine Mannschaft das Schiff, und Du kämpfst mit dem Kapitän. Bei einem Sieg wird das Schiff ein Teil Deiner Flotte...



...und Deine Mannschaft macht reiche Beute. Je mehr Du einnimmst, desto besser ist die Moral. Hast Du keinen Erfolg, desertieren Deine Männer im Laufe der Reise..



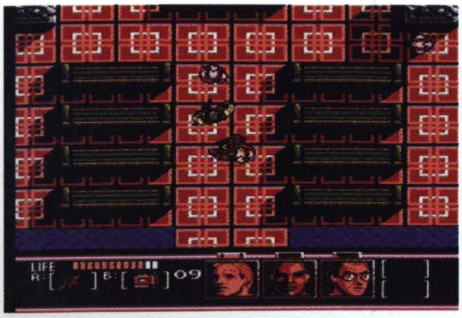


In den gefährlichen Gewässern der Karibik bist Du Dein eigener Steuermann: Mit dem Sextanten bestimmst Du die Position, am Ruder weichst Du Untiefen und Riffen aus. Navigierst Du nicht geschickt genug, endet Dein stolzes Schiff auf einer Sandbank.

FACTS

Anzahl der Spieler: 1
Batterie: ja
Schwierigkeitsgrade: –
Spielvarianten: 2
Paßwort: nein
Schwierigkeit: mittel
Continues: nein
Anzahl der Spielsituationen: 6

Mission: Impossible



Das Spiel zur legendären Fernsehserie "Kobra, übernehmen Sie" bietet spannende Spionage-Abenteuer mit Jim & Co.

In der Kultserie aus den sechziger Jahren kämpft ein fünfköpfiges Spezialistenteam gegen das Böse. Jetzt darfst Du der Geheimagentengang beitreten und für Gerechtigkeit kämpfen: Deine aktuelle Mission besteht darin, einen Militär-Computer aufzuspüren. Gelingt dies nicht, droht die Welt im Chaos zu versinken.

Du schlenderst über die Straßen von Moskau, besuchst die Kanäle von Venedig und begibst Dich in ein Gefangenenlager in den persischen Bergen. Dein actionreiches Abenteuer kannst Du nur dann erfolgreich überstehen, wenn Du richtig kombinierst und die Spielfiguren geschickt durch feindliche Linien lenkst.



Taktik ist Trumpf. Im Spiel kannst Du jederzeit zwischen drei Spielfiguren wechseln.



Präge Dir die Hinweise gut ein, denn sie verraten Geheimgänge oder warnen vor Gefahren.

Tips & Tricks

1. In Level 3 (Syrinx Temple) solltet Ihr am Start gleich nach oben links laufen. Schon nach der ersten Türe seht Ihr rechts einen Alarmknopf. Wenn Ihr den Alarm deaktiviert, ist der ganze erste Stock von Feinden gesäubert.

2. Die Paßwörter für höhere Spielstufen:

Level 2: HMPR — Level 3: KMVW
Level 4: XDGJ — Level 5: TVJL
Level 6: QBYZ -----> Computer-Code: "MTKN"

FACTS

Anzahl der Spieler: 1
Batterie: nein
Schwierigkeitsgrade: –
Spielvarianten: –
Paßwort: ja
Schwierigkeit: mittel
Continues: nein
Anzahl der Levels: 6

Metal Gear

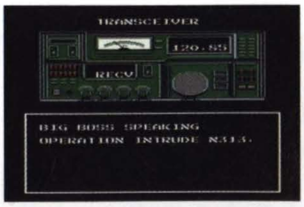


Action, Strategie und Abenteuer: Eine brisante Mischung, die Hochspannung vor dem Fernseher garantiert.

Colonel CaTaffy verbreitet Angst und Schrecken: In seinem kleinen Outlaw-Staat "Outer Heaven" bastelt er an der ultimativen Superwaffe, dem "Metal Gear". Keine Frage, daß sie zerstört werden muß und daß Du der auserwählte Notruf-Retter bist. In dem taktisch angehauchten Abenteuer besuchst Du alias "Solid Snake" die Schlupfwinkel der Terroristen und erfüllst treu Deinen Auftrag. Unterwegs werden etliche Ausrüstungsgegenstände eingesammelt, die Du zur rechten Zeit einsetzt. Vergiß dabei aber nicht die Kommunikation mit der Basis. Dezent eingestreute Action rundet die packende Anti-Terror-Mission ab.



Wer entkommt? Diesen Raum erreicht Ihr mit dem unten genannten Paßwort.



Mit dem Funkgerät könnt Ihr lebenswichtige Funksprüche empfangen.

Tips & Tricks

1. Den Raketenwerfer sowie den Kompaß erhaltet Ihr dann, wenn Ihr vor den entsprechenden Räumen steht und Jennifer´s Funkspruch auf 120.48 empfangt.
2. Die beiden Labyrinth-Zonen übersteht Ihr wie folgt: Geht nach rechts aus dem Bild, nochmal rechts, dann nach oben und wieder nach rechts. Wer mehr Munition und Lebensenergie will, klickt danach das Funkgerät an.
3. Geheimraum: QQPPD NY229 BLXVJ DPR*W LJ9Y

FACTS

Anzahl der Spieler: 1
Batterie: nein
Schwierigkeitsgrade: –
Spielvarianten: –
Paßwort: ja
Schwierigkeit: schwer
Continues: ja
Anzahl der Levels: 6

Snake´s Revenge



Kaum wurde das "Metal Gear" zerstört, muß Snake erneut zu den Waffen greifen: Diesmal ist der Auftrag noch gefährlicher.

Die Fortsetzung von "Metal Gear" hat´s in sich: Diesmal ist ein ultramoderner Kampfpanzer Euer Ziel. Bevor Ihr allerdings in die Nähe dieses Metall-Ungetüms kommt, warten Dutzende von bewaffneten Söldnern und ein waschechtes Kriegsschiff auf Euch – um nur ein paar Hindernisse zu nennen.

Wer die feindlichen Linien durchbrechen will, muß nicht nur geschickt mit Waffen umgehen können, sondern auch taktisches Geschick beweisen. Solltet Ihr Sauerstoff-Tank und Minensucher, Infrarot-Brille und Fernglas nicht zu schätzen wissen, habt Ihr im Kampf gegen das Böse keine Chance.



Zu Beginn der Mission schwärmen die drei tapferen Kämpfer aus



Das Funkgerät wurde gegenüber dem Vorgänger "Metal Gear" etwas aufgemöbelt

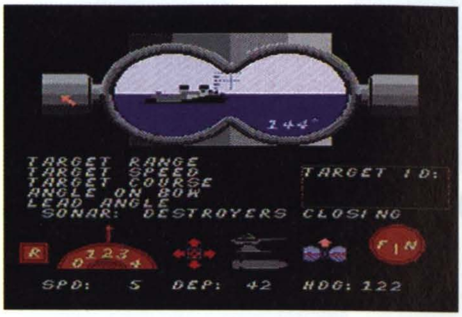
Tips & Tricks

1. Wenn Ihr in eine Gegend kommt, die mit Scheinwerfern abgesucht wird, haltet Euch unbedingt in den dunklen Zonen auf. Erst wenn Euch ein Lichtkegel erwischt, geht der Feind in die Offensive.
2. Wenn Ihr das erste Warenhaus betretet, geht nach unten, Tendenz links. Dort findet Ihr Card #1. Um Card #2 zu bekommen, müßt Ihr Card #1 vorweisen. Card #2 befindet sich ganz im Osten des Warenhauses.

FACTS

Anzahl der Spieler: 1
Batterie: nein
Schwierigkeitsgrade: –
Spielvarianten: –
Paßwort: ja
Schwierigkeit: schwer
Continues: ja

Silent Service



Frachtschiff voraus: Im Silent-Service-U-Boot gehst Du mit Periskop und Torpedos auf die Jagd nach feindlichen Konvois.

Du bist der Kapitän, Navigator und Maschinist eines U-Boots und gehst auf Schiffsjagd. Das U-Boot ist für den Tauchangriff mit Torpedos bewaffnet, über Wasser steht Dir außerdem eine moderne Bordkanone zur Verfügung. Du wachst über den Kurs, bedienst das Periskop und bestimmst, wie schnell und wie tief das U-Boot fährt. Bei Beschädigungen müssen Reperaturen durchgeführt werden. In verschiedenen Einsatzgebieten verfolgst Du feindliche Transportschiffe. Gefährlich für Dein U-Boot sind gegnerische Zerstörer, die sofort mit Wasserbomben angreifen, wenn ihr Konvoi beschosssen wird.



Von der Kommandobrücke steuerst Du alle wichtigen Funktionen des U-Boots



Nach schweren Gefechten zeigt der Statusbildschirm alle Schäden am Boot an

Tips & Tricks

Benutze Deine Bordkanone so oft wie möglich, denn die Torpedos brauchen lange und sind nicht sehr treffsicher.
Wenn ein feindlicher Zerstörer auftaucht, mußt Du so schnell wie möglich tauchen und versuchen, mit kleiner Fahrt aus der Gefahrenzone zu entkommen
Versuche, den gegnerischen Konvoi von der Breitseite anzugreifen. Mit schnellen Schüssen kannst Du in kurzer Zeit alle vier Schiffe nacheinander versenken.

FACTS

Anzahl der Spieler: 1
Batterie: nein
Schwierigkeitsgrade: 3
Spielvarianten: 2
Paßwort: –
Schwierigkeit: schwer
Continues: nein

Defender of the Crown



Um die Normannenfürsten in die Schranken zu verweisen, greifst Du ihre Burgen nach der Belagerung mit mächtigen Katapulten an

England, zur Zeit der Kreuzzüge: Während der rechtschaffene König Richard Löwenherz im Morgenland kämpft, versuchen normannischen Edelmänner, das Land unter ihre Herrschaft zu bringen. Du spielst einen von vier angelsächsischen Rittern, die zusammen mit Robin Hood England vor der Unterdrückung retten wollen. Von Deiner Burg aus eroberst Du Ländereien und rüstest Deine Armee weiter mit Soldaten, Rittern und Katapulten auf. Um England zu befreien, mußt Du alle normannischen Ritter schlagen. Zwischendurch erholst Du Dich bei aufregenden Turnieren oder nächtlichen Raubzügen.



Mit Eroberungszügen befreist Du England von den verräterischen Normannen



Auf Turnieren kannst du im Lanzenstechen um Land und Ruhm kämpfen

Tips & Tricks

1. Um weniger Mühe mit feindlichen Truppen zu haben, darfst du Robin Hood drei Mal um seine Hilfe bitten, bevor Deine Armee in fremde Provinzen zieht.
2. Rüste zu Beginn so schnell wie möglich Deine Armee auf, denn sonst überfällt ein Normanne Deine schutzlose Burg.
3. Ist Deine Truppe dem Feind zahlenmäßig unterlegen, ergreife so schnell wie möglich die Flucht, um nur wenige Männer zu verlieren.

FACTS

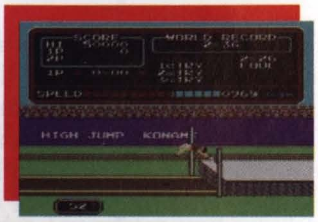
Anzahl der Spieler: 1
Batterie: nein
Schwierigkeitsgrade: –
Spielvarianten: –
Paßwort: nein
Schwierigkeit: mittel
Continues: nein

Sport

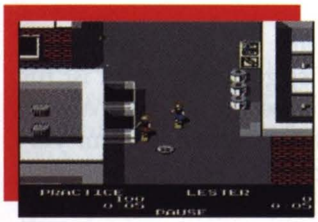
FUSSBALL..........BASKETBALL.........TENNIS
.........MOTORSPORT..........OLYMPIADE......
...GOLF........EISHOCKEY..........SKATEBOARD



Double Dribble
Seite 117



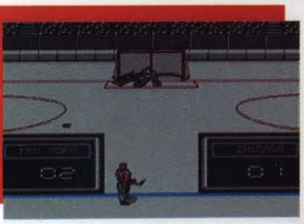
Track & Field
ab Seite 118



Skate or Die
Seite 121



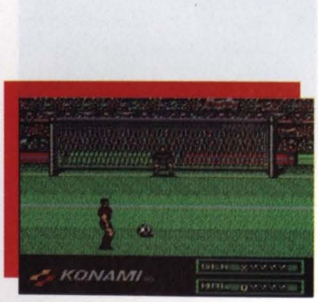
Rackets & Rivals
Seite 122



Blades of Steel
Seite 123



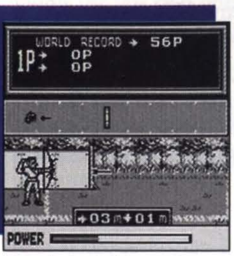
Formula 1 Sensation
ab Seite 124



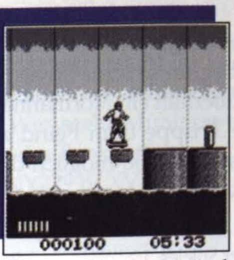
Hyper Soccer
Seite 126



Jack Nicklaus' Golf
Seite 126



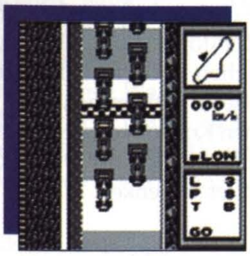
Track & Field
Seite 120



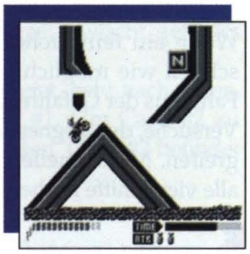
Skate or Die: Bad & Rad
Seite 121



Blades of Steel
Seite 123



The Spirit of F-1
Seite 125



Motocross Maniacs
Seite 125

Double Dribble

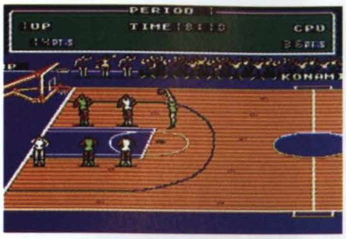




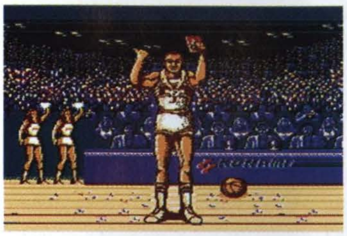




Schnelligkeit ist Trumpf: Beim Basketball sind rasante Reaktionen gefordert. Mit Fast-Breaks und Slam-Dunks heizt Du dem Gegner mächtig ein. Du wählst aus vier US-Teams und bestreitest spannende Turniere. Auf dem Parkettboden spielen jeweils fünf Könner, um den Ball in den gegnerischen Korb zu befördern. Distanzwürfe bringen drei Punkte, Versuche aus Korbnähe sind zwei Punkte wert und Fouls führen unweigerlich zu Freiwürfen, die jeweils einen Zähler auf Dein Konto buchen..



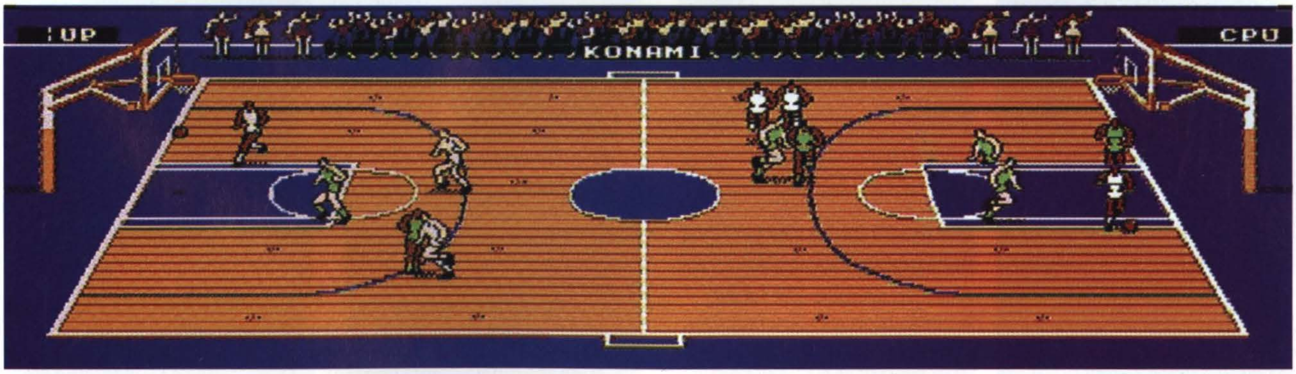
Gefoulte Spieler erhalten zwei Freiwürfe. Mit jedem verwandelten Strafwurf erhältst Du einen Punkt.



Nach einem überzeugenden Sieg feiern Deine Ballakrobaten eine zünftige Gewinnerparty



Am sichersten punktest Du durch gezielte Würfe aus der Halbdistanz zwischen Korb und Drei-Punkt-Linie.



Besonders interessant für Korbjäger sind die Linien, die sich 6,25-Meter vom Korb entfernt auf dem Boden befinden. Würfe aus dieser Distanz buchen drei Punkte auf Dein Konto. Allerdings sollte beim Wurf kein Gegner in der Nähe den Versuch stören.



Die Massen strömen in das riesige Stadion, um Dein Team gewinnen zu sehen.

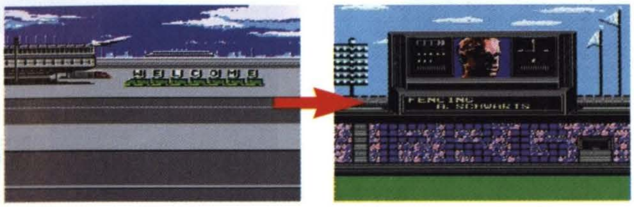
FACTS

Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Batterie: nein
Schwierigkeitsgrade: 3
Spielvarianten: –

Paßwort: nein
Schwierigkeit: mittel
Continues: nein
Anzahl der Teams: 4

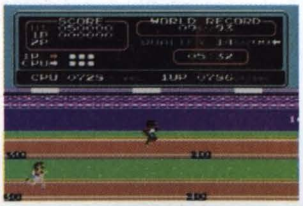
Track & Field

Einer der größten Spielautomatenhits von Konami ist "Track & Field" (auch "Hyper Sports"). Das fesselnde Sportspiel, bei dem schon einige Feuerknöpfe zu Bruch gingen, gibt's zweimal auf dem NES und einmal auf dem Game Boy. Die erste Folge für das NES ist die Umsetzung des berühmten Automatenoriginals; die beiden Nachfolger unterscheiden sich hinsichtlich der Disziplinen vom Original. Jedesmal ist es Euer Ziel, am Ende der Olympiade genug Punkte für die Goldmedaille beisammen zu haben. Meist kommen dabei nur die Feuerknöpfe zum Einsatz, je nach Disziplin muß auch das Steuerkreuz



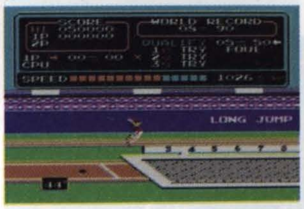
bedient werden. Grundsätzlich gilt: Je schneller Ihr drückt oder das Joypad rotieren laßt, desto stärker oder schneller wird Euer Sportler. Kommt noch das richtige Timing hinzu, steht Ihr schon fast auf dem Siegertreppchen.

NES 1



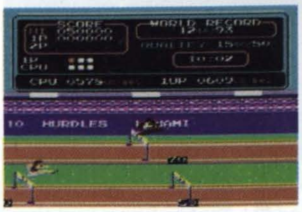
100-Meter-Sprint

Bei diesem Wettebwerb zählt Eure Geschwindigkeit. Je schneller Ihr den A-Knopf am Joypad drückt, desto schneller läuft Euer Wettkämpfer der Ziellinie entgegen.



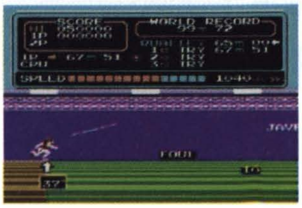
Weitsprung

Beim Weitsprung zählt neben dem bedingungslosen Einsatz Eures Dauerfeuerfingers ein geschickter Einsatz des Joypadkreuzes – damit bestimmt Ihr den Absprungwinkel.



110-Meter-Hürden

Ein Klassiker unter den Track & Field-Disziplinen. Die ideale Kombination aus Geschwindigkeit (A-Knopf) und Timing (mit dem Steuerkreuz springt Ihr über eine Hürde).



Speerwurf

Wieder nehmt Ihr mit dem A-Knopf Anlauf. Bewegt das Steuerkreuz, um den Wurfwinkel des Speers zu bestimmen. Ihr müßt den idealen Winkel herausfinden, um zu gewinnen.

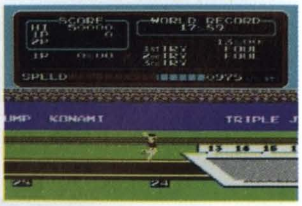
Tontaubenschießen

Ein schwieriger Test! Ihr müßt den Abzug ziehen, sobald ein Ziel in Sicht kommt: Mit dem A-Knopf bedient Ihr das rechte, mit dem Steuerkreuz das linke Fadenkreuz.



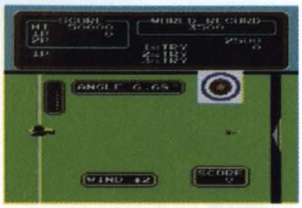
Dreisprung

Ihr seit nur einen Sprung von der Goldmedaille entfernt! Wie beim Weitsprung nehmt Ihr mit dem Feuerknopf Anlauf, per Steuerkreuz springt Ihr bis zur Sandgrube.



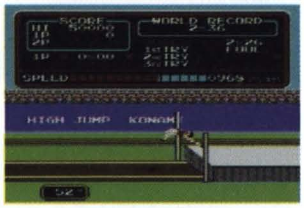
Bogenschießen

Timing pur: Ihr versucht, bewegliche Zielscheiben zu treffen. Mit dem Feuerknopf schießt Ihr die Pfeile ab, wechselnde Winde beeinflussen die Flugbahn.



Hochsprung

Die schwierigste Herausforderung des Spiels – die Disziplin, die einen wahren Sportler ausmacht. Ihr müßt den Winkel des Sprungs mehr als einmal mitten in der Luft ändern!

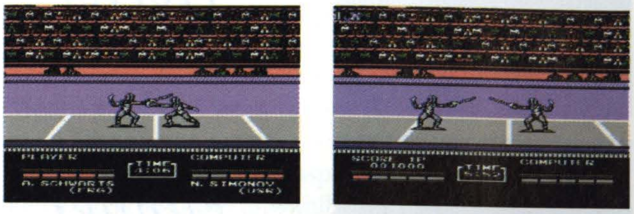


FACTS

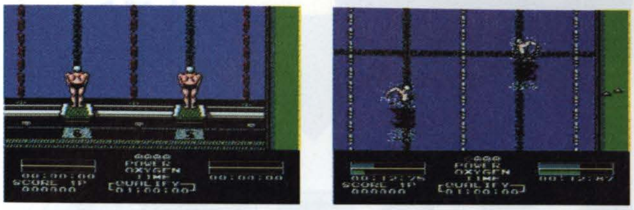
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Batterie: nein
Schwierigkeitsgrade: –
Spielvarianten: 2

Paßwort: nein
Schwierigkeit: einstellbar
Continues: nein
Anzahl der Disziplinen: 8

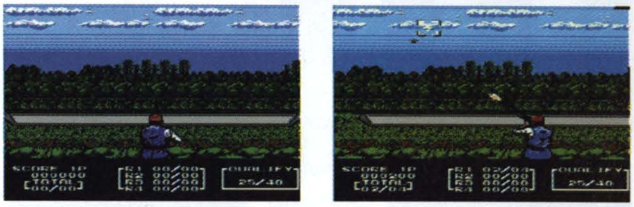
Fechten



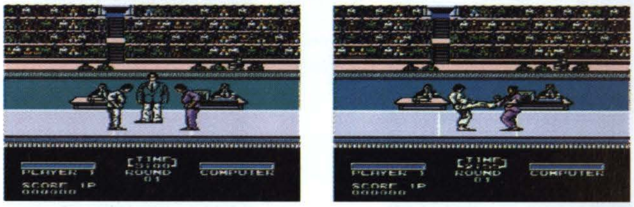
Schwimmen



Tontaubenschießen



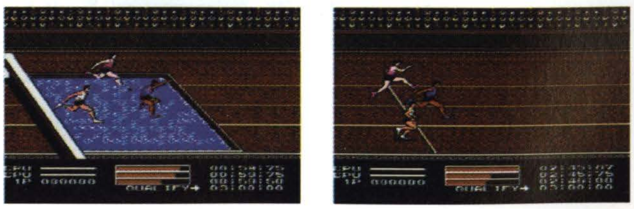
Taekwondo



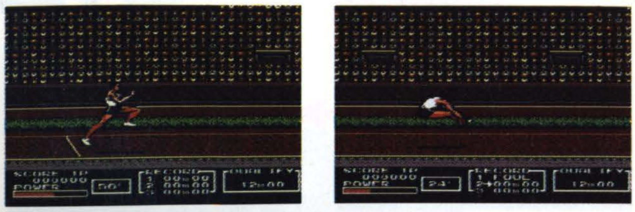
Kanufahren



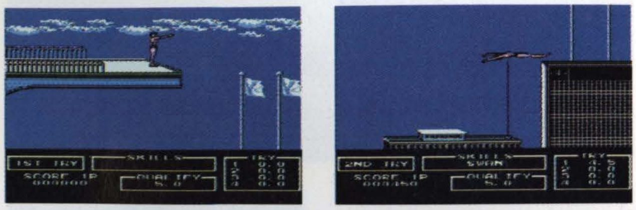
Hürdenlauf



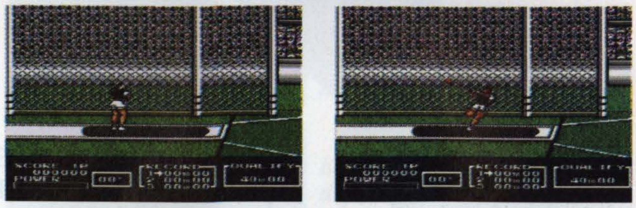
Dreisprung



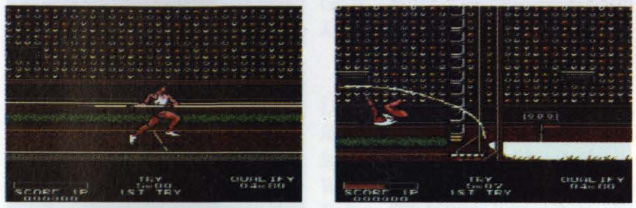
Turmspringen



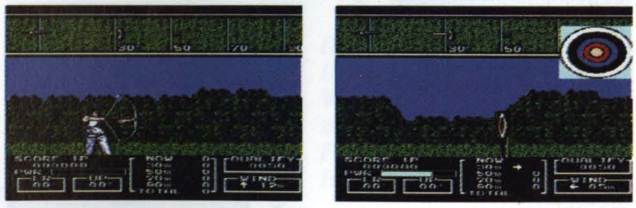
Hammerwerfen



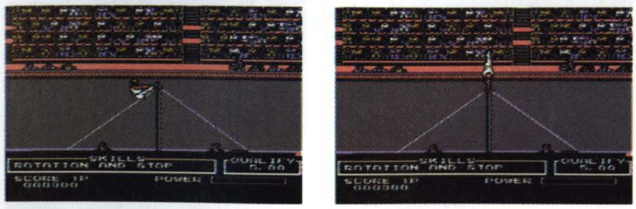
Stabhochsprung



Bogenschießen



Reckturnen



Passwörter



Zweiter Tag



Vierter Tag



Dritter Tag



Fünfter Tag

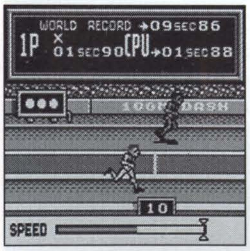
FACTS

Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Batterie: nein
Schwierigkeitsgrade: –
Spielvarianten: 3

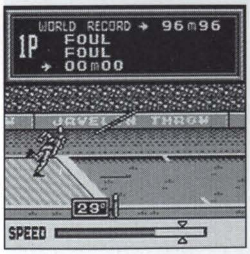
Paßwort: ja
Schwierigkeit: mittel
Continues: nein
Anzahl der Disziplinen: 15

Game Boy

11 Disziplinen stehen Euch bei Track & Field auf dem Game Boy zur Wahl. Gesteuert wird wie bei der NES-Version mit Button und Steuerkreuz.



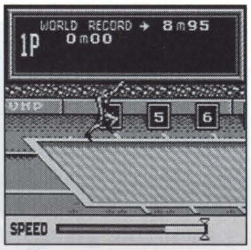
100-Meter-Hürden



Speerwerfen



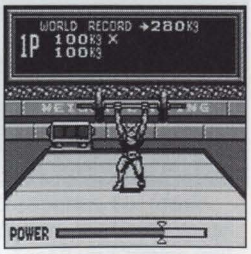
Schwimmen



Weitsprung



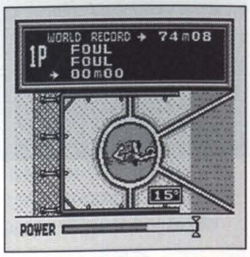
Hammerwerfen



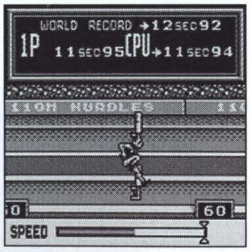
Gewichtbeben



Bogenschießen



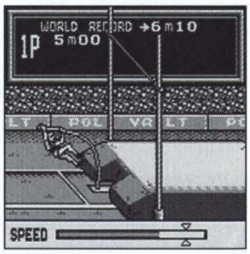
Diskuswerfen



110-Meter-Hürden



Dreisprung



Stabbochsprung

FACTS

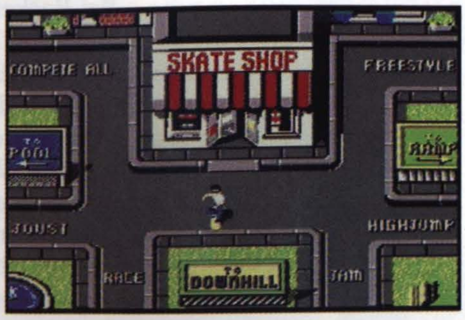
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Batterie: nein
Schwierigkeitsgrade: –
Spielvarianten: 3

Paßwort: nein
Schwierigkeit: mittel
Continues: nein
Anzahl der Disziplinen: 11

Skate or die

NES

Skateboard total: Egal, ob Ihr das NES oder den Game Boy besitzt, für beide Konsolen steht das passende Modul parat. Während Ihr auf dem NES in fünf Skateboad-Disziplinen antretet, wird die Game-Boy-Version wie ein Geschicklichkeitsspiel präsentiert. Die ersten vier Levels sind frei anwählbar, danach folgen die vier härtesten Testfahrten. Sturzhelm auf und los...



Die NES-Version bietet fünf unterschiedliche Skateboard-Sportarten. Du hast die Wahl.



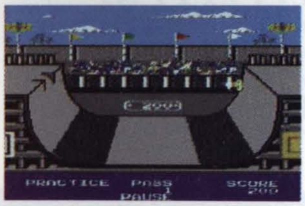
Ein leerer Swimmingpool ist Schauplatz der härtesten Disziplin: Mit einem Knüppel holst Du die Konkurrenten vom Skateboard. Danach werden die Rollen getauscht...



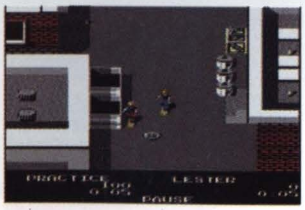
Beim Hochsprung ist Geschwindigkeit Trumpf: Je rasanter die B-Taste gedrückt wird, desto mehr beschleunigt Dein Skater. Gesprungen wird mit dem A-Knopf.



Über Rampen springen, durch Röhren fahren: Der Abfahrtslauf im Citypark ist mit allerlei Widrigkeiten gesegnet. Wer die Fahnen umskatet, wird mit Bonuspunkten belohnt.



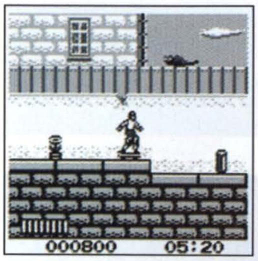
Der "Freestyle"-Wettbewerb läßt Deiner Kreativität freien Lauf. Wer die besten Kunststücke zeigt, wird mit den meisten Punkten belohnt. Los geht's, die Half-Pipe gehört Dir!



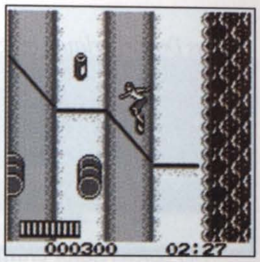
Der Slalom führt Dich durch finstere Hinterhöfe und befahrene Autostraßen. Vorwitziges Gesindel behindert Deinen atemberaubenden "Downhill-Jam".

Game Boy

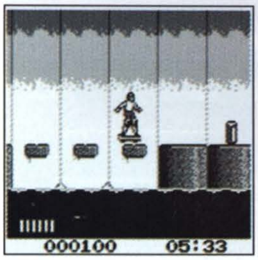
BAD&RAD



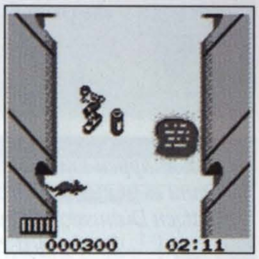
Bonusgegenstände solltest Du nicht ignorieren



Der zweite Level führt am Meer entlang



Die dritte Spielstufe wird von der Seite gezeigt



Allerlei Ungeziefer kreuzt Deinen Weg

Tips & Tricks

Der erste Obermotz ist relativ leicht zu besiegen: Ihr müßt die heranfliegenden explosiven Bälle einfach mit dem Skateboard zurückschleudern – alles Timing! Im zweiten Level solltet Ihr die Nähe zum Meer suchen. Zwar ist dieser Weg gefährlicher als wenn Ihr am linken Bildschirmrand bleibt, doch winken hier etliche Bonusgegenstände.

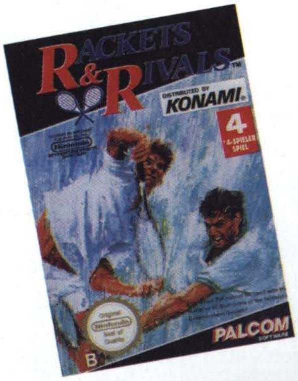
FACTS (Game Boy)

Anzahl der Spieler: 1
Batterie: nein
Schwierigkeitsgrade: –
Spielvarianten: –
Paßwort: nein
Schwierigkeit: mittel
Continues: nein
Anzahl der Levels: 7

FACTS (NES)

Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Batterie: nein
Schwierigkeitsgrade: –
Spielvarianten: 2
Paßwort: nein
Schwierigkeit: mittel
Continues: ja
Anzahl der Disziplinen: 5

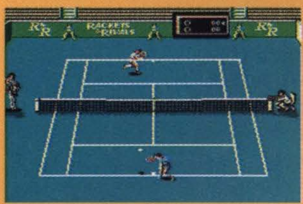
Rackets & Rivals



Bei Rackets & Rivals spielst Du Tennis mit der Weltelite. Im Editor entwirfst Du den perfekten Spieler – die Stärke von Aufschlag, Volleys oder Beinarbeit müssen gut geplant werden. Nach einigen Matches auf dem Trainingscourt geht es los. Die Turniere bieten harte Herausforderungen mit Gegnern, die von Runde zu Runde stärker werden. Nach einem Sieg darfst Du den Spielstand abspeichern. Du spielst allein oder mit einem Freund Einzel und Doppel, mit dem "Four Score"-Adapter treten bis zu vier Spieler gleichzeitig auf den Tennisplatz.



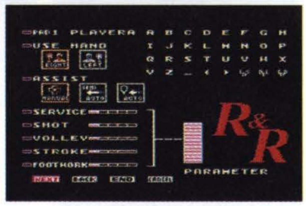




"Rackets & Rivals" bietet drei verschiedene Bodenbeläge: Den langsamen Sandplatz, den blauen Hartcourt und den kurzgeschorenen Rasen, wo die Filzkugeln besonders schnell vorbeiflitzen.



Das Doppel erlaubt bis zu vier Mitspielern, an der Tennisaction von "Rackets & Rivals" teilzunehmen



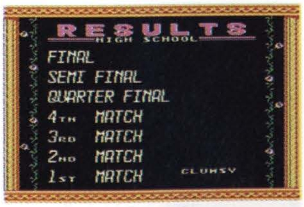
Der Spielereditor erlaubt Dir die individuellen Stärken eines Spielers einzustellen. Besonders wichtig sind der Service und die Grundschläge.



Im Turnier solltest Du so oft wie möglich den Spielstand auf der Batterie speichern.



Bei knappen Entscheidungen kommt es immer wieder zu heftigen Diskussionen mit dem Stuhlschiedsrichter.









Um im Turnier erfolgreich zu sein, solltest Du ausgiebig auf dem Trainingscourt üben. So lassen sich häufige Fehler besser vermeiden.

Tips & Tricks

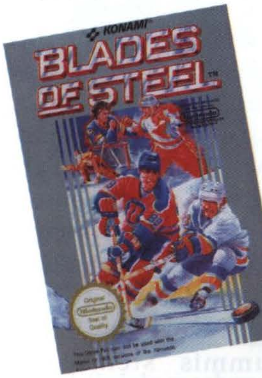
1. Achte darauf, immer etwas Abstand vom Ball zu halten, um zu vermeiden, daß die Filzkugel an den Körper prallt.
2. Stelle Dich rechtzeitig in die Flugrichtung des Balles und plaziere den Gegner mit einem unerreichbaren Cross-Ball aus. Plaziere den Aufschlag nach außen, um den Gegner weit aus dem Feld zu treiben. Dann ist der Platz für einen leichten Gewinnschlag offen.

FACTS

Anzahl der Spieler: 1 bis 4
Batterie: ja
Schwierigkeitsgrade: 4
Spielvarianten: 3

Paßwort: nein
Schwierigkeit: mittel
Continues: nein

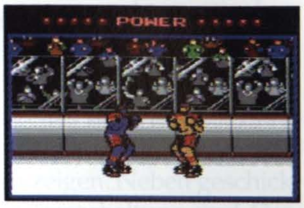
Blades of Steel

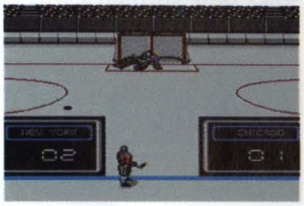


Willkommen bei Eishockey, der schnellsten Sportart der Welt. Mit Deinem Team jagst Du dem Puck hinterher und versuchst, die Scheibe im Tor unterzubringen. Mit hartem Schlagschuß oder eleganten Schlenzern läßt Du dem gegnerischen Goalie keine Chance. Wenn die andere Mannschaft im Puckbesitz ist, greifen deine Männer mit harten Bodychecks an, um die Scheibe zurückzuerobern. Ist der Einsatz zu hart, oder artet er in eine handfeste Prügelei aus, hagelt es Strafzeiten. Bei schweren Fouls erhält der Gegner einen Strafschuß. Auf NES und Game Boy erlebst Du zusammen mit einem Freund heiße Kuvengefechte.

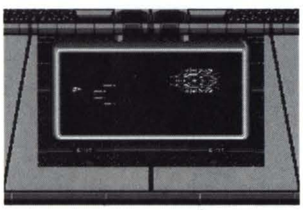


NES



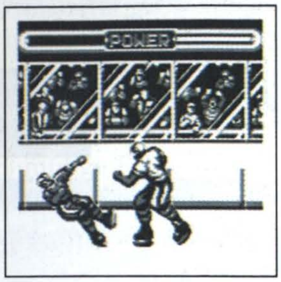


Streitigkeiten regeln Eishockeyspieler mit den Fäusten. Der Verlierer muß bei "Blades of Steel" auf die Strafbank. Mit etwas Glück darfst Du in der Drittelpause eine kurze Ballerpause einlegen (unten).

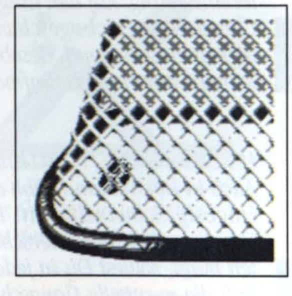


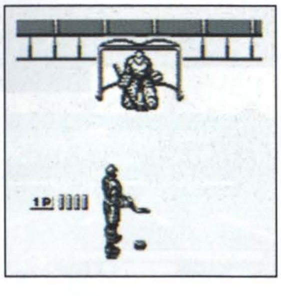


Game Boy



Auf dem Game Boy werden Penaltys und Kämpfe vorher trainiert. Spektakuläre Tore verfolgst Du in Großaufnahme.







Um Deine Stürmer in Schußposition zu bringen, sind schnelle Pässe gefragt. Fahre vor dem Tor noch etwas hin und her. Setzte den Schuß erst an, wenn die Richtungsanzeige in einer freien Torecke steht.

FACTS (NES)

Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Batterie: nein
Schwierigkeitsgrade: 3
Spielvarianten: –
Paßwort: ja
Schwierigkeit: mittel
Continues: nein

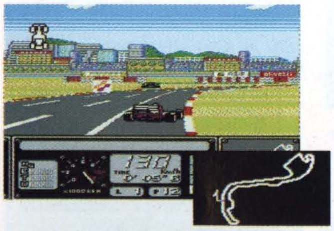
FACTS (Game Boy)

Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Batterie: nein
Schwierigkeitsgrade: 3
Spielvarianten: 3
Paßwort: nein
Schwierigkeit: mittel
Continues: nein

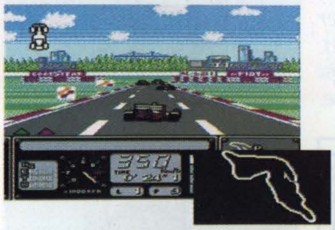


Mit diesem Formel-1- Spiel holst Du Dir 17 Original-Rennstrecken ins Haus. Die bekanntesten Kurse, von Monte Carlo bis zum Hockenheimring, sowie die besten Fahrer und die prominentesten Teams finden sich auf dem Modul. Wenn Du auf heulende Motoren und den Geruch verbrannten Gummis stehst, Dein Taschengeld aber für ein NES und nicht für einen Williams-Renault-Boliden ausgegeben hast, ist Formula 1 Sensation die richtige Wahl.

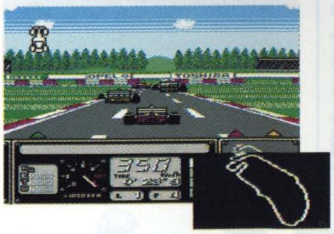
Tips zu den sechs wichtigsten Rennstrecken der Welt



Monte Carlo (3,328 km): Der kürzeste und bekannteste Formel-1-Kurs der Welt. Beschleunigung und gutes Kurvenverhalten sind hier wichtiger als die Höchstgeschwindigkeit.



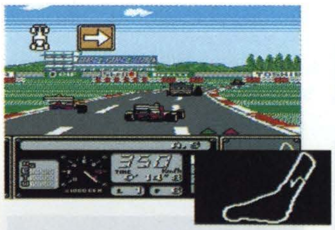
Imola (5,040km): Achtet in San Marino auf die Wahl des richtigen Motors und die Spoilereinstellung. Auf den langen Geraden ist Höchstgeschwindigkeit entscheidend. Geschaltet wird nur vier- bis fünfmal.



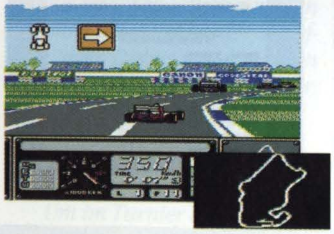
Hockenheim(6,801km): Auch in Deutschland zählt die Höchstgeschwindigkeit. Da Du nur selten herunterschalten mußt, solltest Du in jedem Fall die manuelle Gangschaltung wählen.



Interlagos.(4,325km): Alle Einstellungen auf Medium: Dieser Kurs bietet eine ausgewogene Mischung aus langen Hochgeschwindigkeits-Geraden und fiesen Kurvenkombinationen.



Monza (5,8km): Wer die wenigen Kurven im niedrigen (handgeschalteten) Gang anfährt und für die langen Geraden einen V12-Motor im Rücken spürt, hat auf diesem Kurs die besten Chancen.



Silverstone(5,226km): Ein schwieriger Kurs, bei dem Du viel im zweiten Gang herumkurvst. Ein hartes Fahrwerk ist wichtig; auch die Spoiler sollten auf optimales Kurvenverhalten angepaßt sein.

TIPS & TRICKS

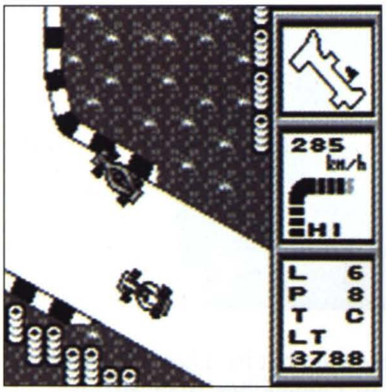
Ein echter Formel-1-Profi bremst nicht! Um auch kurvenreiche Kurse optimal zu meistern, spielst Du mit Gangschaltung und nicht mit Automatik – nutzt die Getriebebremse um Deine Geschwindgkeit zu regulieren und schaltest vor harten Kurven einfach ein oder zwei Gänge zurück. Damit vereinfachst Du auch die Steuerung. Davon abgesehen konfigurierst Du Deinen Wagen je nach dem Kurs – lies Dir dazu einfach unsere Tips zu den bekanntesten Strecken durch.

FACTS

Anzahl der Spieler: 1
Batterie: nein
Schwierigkeitsgrade: 11
Spielvarianten: 2

Paßwort: ja
Schwierigkeit: mittel
Continues: ja
Anzahl der Strecken: 18

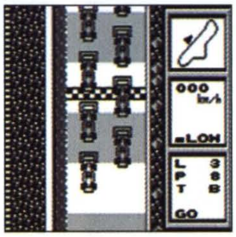
The Spirit of F-1

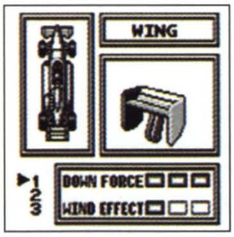


In die Formel-1 wagen sich nur die geübten Spieler, denen die Formel 3 und die Formel 3000 nichts mehr zu bieten hat.

Formel 1-Spiele machen Spaß, darf man zu zweit spielen sogar noch mehr. Wer einen Vier-Spieler-Adapter besitzt, erlebt mit The Spirit of F1 jetzt eine neue Dimension des Rasens: Vier Piloten treten gleichzeitig in der Formel 3, 3000 oder der Königsklasse Formel 1 gegeneinander an. Natürlich geht's auch alleine. Dann wartet ein Feld von computergesteuerten Konkurrenten darauf, Dir den Auspuff zu zeigen. Neben geschicktem Umgang mit Steuerung, Gangschaltung und Gaspedal, spielt Dein taktisches Geschick eine Rolle: Weiche Reifen oder harter Gummi, Schaltgetriebe oder lieber einen Flitzer mit anfängerfreundlicher Automatik? In F 1 Sensation bist Du Dein eigener Teamchef und gleichzeitig Dein bester Pilot.







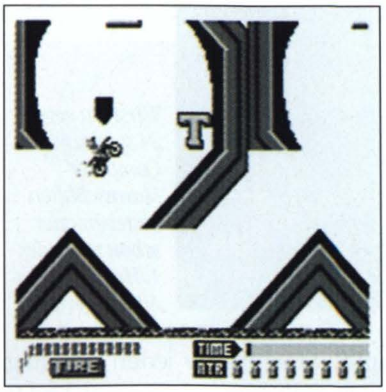


Die ganze Welt derFormel 1: An den Boxen werkelt ein kompetentes Team, am Start trifft sich die Fahrer-Elite. Doch nur für die besten drei findet sich ein Platz auf dem Siegertreppchen.

FACTS

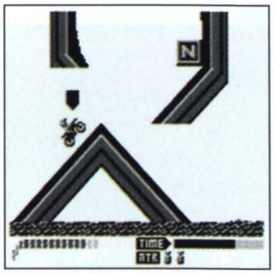
Anzahl der Spieler: 1 bis 4
Batterie: nein
Schwierigkeitsgrade: 3
Spielvarianten: 3
Paßwort: nein
Schwierigkeit: einstellbar
Continues: nein

Motocross Maniacs

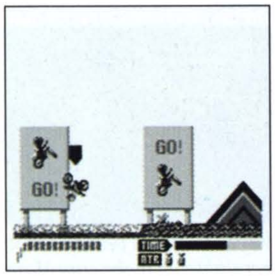


Deine Verwandlung zum Easy Rider steht bevor: Wirst Du Dein Motorrad sicher durch die Doppelloopings steuern?

Im Rennen gegen die Zeit schlagen selbst die kleinsten Fehler kapital zu Buche: Zum Glück seid Ihr dabei nicht mit Lapalien wie der Gangschaltung beschäftigt. Die erledigt Euer Game Boy. Ihr müßt im richtigen Moment Gas geben, bremsen und den Turbo-Booster einsetzen. Unterwegs lauern verschiedene Kanister am Streckenrand, die für leckere Extras stehen: Zusätzliche Turbo-Booster, Gürtelreifen oder Bonuszeit solltet Ihr nicht verschmähen. Besonders mutige Fahrer zeigen dem Publikum gar ab und zu den "Ein-Rad"-Trick...



Das Geschehen wird stets von der Seite gezeigt



Aufmunternde Plakate sind am Wegesrand plaziert

Tips & Tricks

1. Wer beim Landen einen Sturz vermeiden will, sollte normalerweise etwas Gas wegnehmen (A-Knopf loslassen). Findet die Landung auf Rampen statt, ist ein sanfter Joypad-Druck nach links angesagt.
2. Felsbröcklein auf der Fahrbahn können problemlos überwunden werden, wenn Ihr kurz zuvor das Joypad nach links drückt und Gas gebt.
3. Achtet auf die Hinweisschilder: Sie sind extrem hilfreich.

FACTS

Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Batterie: nein
Schwierigkeitsgrade: 3
Spielvarianten: 2
Paßwort: nein
Schwierigkeit: mittel
Continues: ja
Anzahl der Levels: 8

Hyper Soccer



Wirst Du gegen 24 spielstarke Computer-Mannschaften bestehen oder schon nach der 1. Halbzeit ins Abseits geraten?

Ran an das Fußballspiel: Statt passiv jeden Samstag vor der Glotze zu sitzen, solltet Ihr aktiv zum Leder greifen. Konamis "Hyper Soccer" gibt Euch die Gelegenheit, gegen Euer NES zu dribbeln oder einen Freund herauszufordern. Ihr wählt die Mannschaftsaufstellung, verteilt geschickt Stärkepunkte auf einzelne Kicker-Fähigkeiten und tretet zum Elferschießen an.
Während des Matches zählt nicht nur Kick´n´Rush: Gefühlvolle Bananenflanken werden ebenso gefordert wie satte Volley-Schüsse und Sprung-Kopfbälle. Nach einigen Trainingsmatches ist es schließlich soweit: Ihr seid bereit, an der Weltmeisterschaft teilzunehmen.



Vor dem Match verteilt Ihr Stärkepunkte: Je mehr eine Mannschaft hat, desto besser.



Donnert er den Ball in die obere Ecke oder schiebt er gemütlich unten ein?

Tips & Tricks

1. Dribblings sind nur in seltenen Fällen sinnvoll: Da der Ball relativ weit vom Fuß springt, kann der Gegner problemlos reingrätschen. Diesen Nachteil solltet Ihr natürlich zu Eurem Vorteil nützen – und zwar dann, wenn das andere Team in Ballbesitz ist.
2. Die Parameter "Speed" und "Kick" sollten bevorzugt behandelt werden. Ohne Grundschnelligkeit und Schuß-Kompetenz seid Ihr schnell auf der Verliererseite.

FACTS

Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Batterie: nein
Schwierigkeitsgrade: –
Spielvarianten: 3
Paßwort: ja
Schwierigkeit: einstellbar
Continues: ja
Anzahl der Computer-Teams: 24

Jack Nicklaus' Golf



Auf 18 ausgesuchten Bahnen gehst Du mit Deiner Golfausrüstung auf die Jagd nach Trophäen und Preisgeldern

Der beste Golfer aller Zeiten hat für Dich die 18 schönsten und schwierigsten Löcher der Welt ausgesucht. Allein oder zusammen mit bis zu vier Spielern schnappst Du Dir Dein Schlägerset und gehst an den Abschlag. Je nach Entfernung zum Loch wählst Du einen passenden Schläger und beeinflußt Härte und Schnitt des Schlags. Besonders aufpassen solltest Du auf Sandbunker, Bäume oder Wasserfallen.
Nach einigen Trainingsrunden spielst Du ein Turnier gegen menschliche Mitspieler oder Computergegner. Neben dem traditionellen Golf wird beim "Skins-Game" außerdem um harte Dollars gekämpft.



Bist Du endlich auf dem Grün, ist eine ruhige Hand beim Putten besonders wichtig.



Vor dem Abschlag kannst Du Dir die Schwierigkeiten der nächste Bahn von oben ansehen

Tips & Tricks

1. Bei Schlägen aus hohem Gras oder Gebüsch solltest Du ein Eisen benutzen, da diese Schläger dem Ball einen höheren Flugwinkel verleihen.
2. Wenn eine weite Distanz auf dem ebenen Fairway zurückgelegt werden muß, ist der Driver zu empfehlen.
3. Als Anfänger solltest Du auf komplizierte Techniken beim Anschneiden des Balls verzichten. Wichtiger sind die richtige Schlägerwahl und gerade Drives.

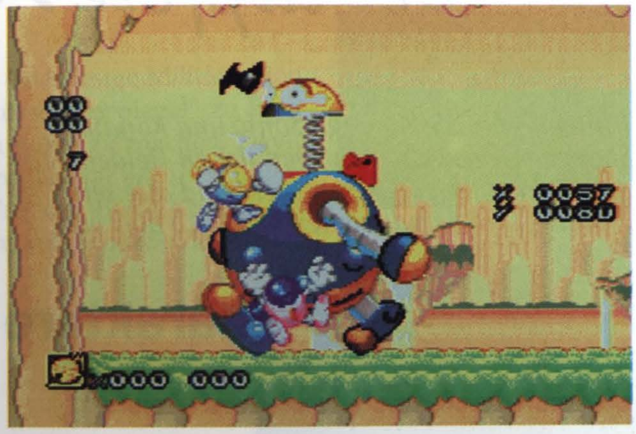
FACTS

Anzahl der Spieler: 1 bis 4
Batterie: nein
Schwierigkeitsgrade: 2
Spielvarianten: 2
Paßwort: nein
Schwierigkeit: mittel
Continues: nein
Anzahl der Kurse: 18

First Look: Twin Bee Action



Was sich in Zukunft bei Konami tut, wollen wir Euch eigentlich noch nicht verraten. Dafür haben die japanischen Entwicklerteams zu viele tolle Spiele in der Planung, mit denen sie Euch überraschen wollen. Als kleiner Vorgeschmack auf die Konami-Spiele der Zukunft haben wir uns bei der Entwicklung des "Pop'n Twin Bee"-Nachfolgers "Twin Bee Action" (Arbeitstitel) umgesehen...

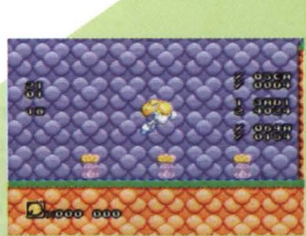


Neben Rocket Knight gehören auch die Twin Bees ("Pop'n Twin Bee" findet Ihr auf Seite 88 in diesem Buch) zu den sympathischsten Figuren aus dem Konami-Programm. Die furchtlosen Bienen nochmal in ein gleichermaßen actionreiches wie witziges Ballerspiel zu schicken, wäre aber zu einfallslos gewesen! Stattdessen verschlägt's Mr. und Ms. Twin Bee in ein knallbuntes Jump'n'Run mit einer Unmenge verzwickter Levels. Die Mischung aus Action und Witz bleibt natürlich erhalten – genau wie beim Ballerspiel. Hinzu kommt eine Portion Abenteuerlust, da unzählige komplexe Levels vor Euch liegen. In Anlehnung an das Shoot'em up können die Twin Bees mit ihren Handschuhen schießen, Laser abfeuern, per Raketenrucksack durch die Luft fliegen und nützliche Extra-Glocken aufsammeln.
Unsere Bilder stammen von einer frühen Vorabversion aus den japanischen Entwicklungslabors. Die Anzeigen am rechten Bildrand verschwinden bis zur endgültigen Fassung, und auch die Grafik ist noch nicht ganz fertig.

















Sparkster

Der tapfere Rocket Knight

Nintendo hat Mario, Sega Sonic und Konami? Sparkster, das Opossum! Den neuen Helden, Star der "Rocket Knight Adventures" und alle seine Freunde und Feinde stellen wir Euch hier vor...





Die Charaktere

Sparkster

Alter: 17 Jahre
Merkmale: Trägt Raketenrucksack, Schild und Schwert eines Rocket Knights. Mit seinem Schwanz hängt er sich an Bäume und klettert.
Stärken: Er ist ein brillanter Schwertkämpfer mit blitzschnellen Reflexen.
Schwächen: Er hat wie alle Rocket Knights Höhenangst.
Interessen: Ihm liegt nur eins am Herzen: Den Tod seines Vaters rächen und die liebliche Prinzessin befreien.
Sein Motto: "Lebe das Leben wie es Dir gefällt!"
Seine Bestimmung: Abenteuer überall auf der Welt zu bestehen.
Seine Lebensgeschichte: Sparkster ist ein Kriegswaise aus dem Zmeel-Stamm. Ein gewisser Mifune Sanjuro nahm ihn bei sich auf und unterwies ihn in den Fähigkeiten eines Rocket Knights. Sparkster lernte schnell und wurde schon bald zu einem echten Rocket Knight. Wenige Zeit später geschah das Unfaßbare: Sein Meister und Stiefvater, Mifune, wurde vom Black Knight, dem bösen schwarzen Ritter, hinterrücks ermordet! Seitdem reist Sparkster durch die Welt, um den Black Knight zum Kampf herauszufordern. Sparkster gilt als gefährlicher Gesetzloser, doch in Wirklichkeit ist er rechtschaffen und tapfer. Neben seiner Rache an dem schwarzen Ritter versucht er, die entführte Prinzessin Sherry zu befreien.





König Zebulos

Alter: 52 Jahre
Merkmale: Vollbart.
Stärken: Gutmütig und rechtschaffen.
Schwächen: Ein Mann der Worte, nicht der Taten.
Interessen: Der Wohlstand des Königreiches.
Sein Motto: "Frieden für alle!"
Seine Bestimmung: Seine einzige Tochter Sherry gut zu erziehen.
Seine Lebensgeschichte: Ein Nachkomme der königlichen Zebulous Familie, die den "Schlüssel des Siegels" von Generation zu Generation bewacht. Die Einwohner lieben ihn wegen seiner gerechten Herrschaft. In seiner Jugend war er ein Kamerad von Mifune, Sparksters Mentor, mit dem er viele Abenteuer bestanden hat.
Familie: Vor wenigen Jahren ist seine Frau, die Königin, gestorben. Seine einziges Kind ist Prinzessin Sherry.



Kaiser Devligus Devotindos

Alter: unbekannt
Merkmale: Extrem groß.
Stärken: Außergewöhnliche Führungsperson, die sich den Untergang der antiken Zivilisation zunutze macht.
Schwächen: Erlaubt es nicht, daß andere Fehler machen.
Interessen: Den "Schlüssel der Siegel" zu rauben.
Sein Motto: "Das Ziel rechtfertigt die Mittel."
Seine Bestimmung: Seine Macht zu vergrößern.
Seine Lebensgeschichte: Er stellte in nur einer Generation eine riesige Militärnation, das Devotindos Imperium, auf. Er plant, an den "Schlüssel der Siegel" zu kommen, um sich die Kraft des großen Schweine-Sterns zunutze zu machen. Devligus ist ein Roboter. Nach einer gewaltigen Naturkatastrophe war er für Hunderte von Jahren unter den Ruinen einer Stadt begraben. Erst der Black Knight, der unerlaubt nach verschollenen Schätzen grub, weckte ihn auf. Seine Soldaten kontrolliert er per Hypnose.
Familie: Er ist ein Roboter, er hat keine Familie!







Black Knight Axle Gear

Alter: 21 Jahre
Merkmale: Trägt die Uniform des Rocket Knights.
Stärken: Ein begnadeter Schwertkämpfer, der sogar Sparksters Mentor besiegen konnte. Er ist sehr gerissen und heckt viele gemeine Pläne aus.
Schwächen: Sehr zuversichtlich.
Interessen: An Reichtum und Macht zu gelangen.
Sein Motto: "Weg mit Schwachen und Häßlichen!"
Seine Mission: Eroberung.
Seine Lebensgeschichte: Ein schwarzer Ritter mit bösen Absichten. Um das geheime Buch der "Wege des Rocket Knight" in seine Hände zu bekommen, beseitigte er Sparksters Adoptivvater. Später, als er in den Dienst von Kaiser Devligus aufgenommen wurde, stieg er bis zum Premieminister der Reichs auf. Insgeheim aber haßt er den häßlichen Devligus und sucht nach einem Weg, ihn zu stürzen.



Prinzessin Sherry

Alter: 18 Jahre
Merkmale: Attraktives Gesicht und tolle Figur.
Stärken: Obwohl sie in einem prachtvollen Palast aufgewachsen ist, ist sie sehr hilfsbereit.
Schwächen: Sie ist ein wenig zu naiv.
Interessen: Litaratur und die Geschichte von Elhorn.
Ihr Motto: "Sei rücksichtsvoll anderen gegenüber!"
Ihre Bestimmung: Die historische Wahrheit hinter der Legende zu finden.
Ihre Lebensgeschichte: Die Prinzessin des Königreiches Zebulos. Sie wird den "Schlüssel des Siegels" von ihrem Vater, dem König, erben. Deshalb wird sie von der Armee des Kaisers entführt – nur Sparkster kann Sie retten!







Die Autoren



Martin Gaksch (Jahrgang: 65) ist ein Videospielprofi der ersten Stunde: Er erlebte den Aufstieg und Fall der ersten Spielkonsolen von Atari, CBS und Mattel, sowie den Siegeszug der Heimcomputer. Aus dem Fan wurde ein Experte, der Ende der 80er Jahre als Spieleentwickler und Software-Journalist seine Brötchen verdiente. Später war er Mitbegründer und Chefredakteuer von zwei führenden Fachzeitschriften für Computer- und Videospiele. Martin Gaksch ist heute Geschäftsführer des Verlages Cybermedia und Chefredakteur der monatlichen Videospielzeitschrift MAN!AC.



Winnie Forster (Jahrgang: 69) kam über das Computerspiel zu den Konsolen von Nintendo und Sega. Ab 1990 war er Redakteur bei Deutschlands führender Fachzeitschrift, später Mitbegründer und leitender Redakteur des ersten Magazins für Sega- und Nintendo-Spiele. Er publizierte in verschiedenen Fachzeitschriften zum Thema und ist Co-Autor einiger Spieleführer. Seit Mitte 1993 ist er Redaktionsleiter des Verlages Cybermedia und konzeptionell für die monatliche Videospielzeitschrift MAN!AC verantwortlich.



Andreas Knauf (Jahrgang: 73) war schon als Schüler ein fanatischer Fan von allem, was man auf einem Bildschirm spielen konnte. Er handelte mit Automatenplatinen und gab im Alleingang das Videospiel-Fanzin "Gamble!" heraus. Später wechselte er ins Profilager und gehörte zum redaktionellen Stamm einer renommierten Fachzeitschrift. Heute ist er zusammen mit Martin Gaksch Geschäftsführer von Cybermedia, einem Verlag, der sich mit dem Thema Computer- und Videospiel in allen Aspekten auseinandersetzt.



Ingo Zaborowski (Jahrgang: 70) beendete gerade ein Buch über Segas brandneues CD-ROM-Laufwerk, als die Arbeit zum KONAMI GAMES GUIDE begann. Folgerichtig ist er der Sega-Freak des Cybermedia-Teams, der sich im vorliegenden Buch vor allem mit Konamis Mega-Drive-Titeln befaßt. Als Redakteur schreibt und testet er monatlich für das Fachmagazin MAN!AC.



Superstarker Videospiele Spaß

KONAMI®

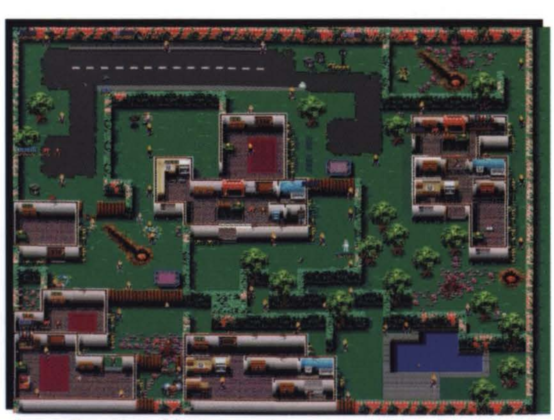




Tips, Tricks und Levelkarten zu allen Konami-Spielen



Was wären Videospiele ohne die Tiny Toons und die Turtles, Simon aus Castlevania, die Probotectoren und den Raumjäger Vic Viper? Die bunte Welt der Konami-Spiele hat auch für Dich viel zu bieten – egal ob Du einen Game Boy, das Super Nintendo, ein NES oder ein Sega Mega Drive besitzt!
Auf 132 Seiten präsentiert Dir die Fachleute des Spielemagazins MAN!AC alle Konami-Spiele und entführen Dich ins Land der tapferen Helden. Sie verraten Dir die heißesten Tips und Cheats und begleiten Dich mit umfangreichen Levelkarten durch alle schwierigen Spielsituationen. Du benötigst Extraleben, ein paar Continues oder eine geeignete Taktik gegen den Obermiesling am Ende des dritten Levels? Schlag doch einfach im KONAMI GAMES GUIDE nach – natürlich findest Du auch schon Tips zu den brandaktuellen Konami-Spielen!
Nachschlagen, durchblättern und schmökern – der KONAMI GAMES GUIDE ist für jeden Spielefan ein nützlicher Begleiter.



Levelkarten: Unter anderem zu "Zombies", dem neuen Konami 16-Bit-Abenteuer.



0 083717 110231